MICRO Manía

Año III · Nº 25   Sólo para adictos   350 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla, 335 ptas.

SPECTRUM-COMMODORE
KRAKOUT
Trucos, pokes y un cargador que te permite crear tus propias pantallas

SPECTRUM-AMSTRAD
NEMESIS
Cargador de vidas infinitas y mapa completo del juego

SPECTRUM
ENDURO RACER
Mapa con los cinco circuitos y pokes para pasar de fase

SPECTRUM-AMSTRAD-COMMODORE-MSX
AUF WIEDERSEHEN MONTY
Los pokes y el mapa de la nueva aventura

SPECTRUM-AMSTRAD
MAG MAX
Te lo contamos todo sobre el último éxito de Imagine

HOBBY PRESS

POR FIN HA SIDO CAPTURADO EL PERSONAJE MAS ESCURRIDIZO

CORRE CAMINOS

Joven o viejo, seguro que te han divertido las aventuras de estos viejos conocidos.



Esta es tu oportunidad para convertirte en el personaje del Correcaminos, en un juego todo acción y emoción. Corre a través de los desiertos, las autopistas o el cañón del Colorado, siguiendo el rastro del alpiste, que tanto te gusta. Pero... ¡ojo con el Coyote! Seguro que utilizará todos sus sucios trucos para capturarte y poder comer su plato favorito... "Correcaminos con patatas fritas."









DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60.



Director Editorial:
José I. Gómez-Centurión

Director:
Gabriel Nieto

Asesor Editorial:
Domingo Gómez

Maquetación:
Berta Fernández

Redacción:
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores:
Abel Ruiz
Luis Jorge García
Jaime Cifuentes
Andrés de la Fuente
Javier Guerrero
Francisco Verdú
Pedro José Rodríguez
Ángel Andrés
José González

Secretaría Redacción:
Carmen Santamaría

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
Manuel Barco
José Luis Ángel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Publicidad
Mar Lumbreras

Jefe de Marketing:
Emiliano Juárez

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Gamacolor

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).



AÑO III. N.º 25. Julio 87. 350 Ptas. (incluido IVA)





EL NUEVO JUEGO DE BUBBLEBUS

Hace ya algún tiempo os adelantamos que la compañía Bubblebus preparaba un nuevo juego. Su nombre era **The Fifth Quadrant,** y ahora por fin el juego está concluido y dispuesto a presentarse oficialmente en pocos días. El juego, que se desarrolla íntegramente en el interior de la nave Orión, reúne todos los ingredientes de un interesante título. El objetivo es recorrer las más de 250 pantallas de que consta el juego para reprogramar los ordenadores de la nave que ha sido invadida por unos extraños alienígenas conocidos en los ambientes oficiales con el nombre de Zimen. El jugador puede controlar cuatro robots, con diferentes características, lo que obliga a combinar adecuadamente sus posibilidades para concluir el juego. Los robots son:

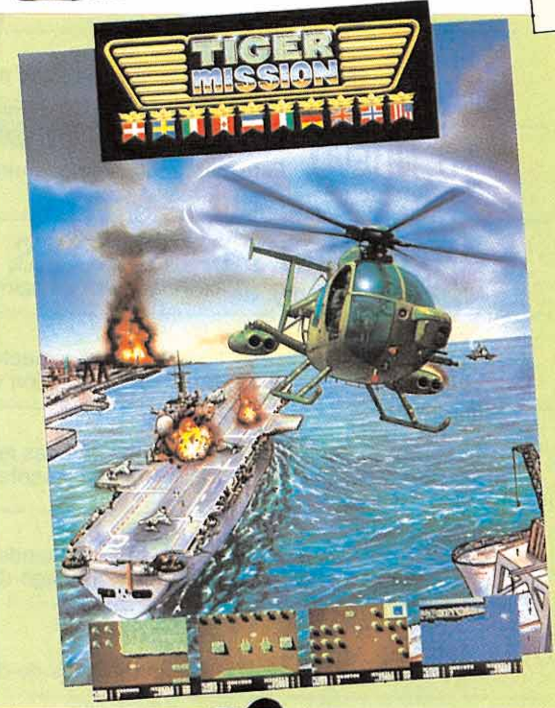
SLOG, es el capitán y el piloto de la misión. Es especialista en ordenadores y aunque es algo lento es imprescindible para construir un nuevo lenguaje que restablezca el sistema.

PLOT, controla los detalles de navegación, pero suele equivocarse en los cálculos, por lo que necesita la colaboración de sus compañeros.

KNUT es un experto en reparaciones y conoce perfectamente cada centímetro de la nave.

BODD, representa a la tripulación y aunque no es especialista en nada puede desarrollar todas las misiones que le encarguemos.

Muchos protagonistas con una personalidad bien diferenciada para que llegar al final de esta videoaventura no resulte jamás aburrido.



LA MISIÓN DEL TIGRE

La compañía Kele Line A/S se lanza a la aventura con **Tiger Mission,** un sorprendente título en la más pura línea arcade. El objetivo del juego es infiltrarse en las líneas enemigas pilotando un helicóptero. Durante las cinco fases de que consta, deberemos destruir las instalaciones de nuestros oponentes empleando bombas y misiles. El programa gráficamente es espectacular, destacando en él la perspectiva aérea y la variedad de blancos, que aumentan su adicción. Tiger Mission será distribuido por Status Software y estará disponible para C64, Amstrad y Spectrum.



REGRESAMOS AL ARCADE

Desde hace algún tiempo estamos observando en el mundo del software un fenómeno tan interesante como curioso. Por circunstancias evidentes se está produciendo una vuelta a los programas típicamente arcades. Aunque se mantienen los temas, nuevas técnicas de programación van subiendo el listón de calidad. Ocean, consciente de esta demanda, lanzará dentro de pocos días **Mario Bros,** un arcade clásico de habilidad heredero de la máquina de la calle, donde el hábil Mario debe reparar las tuberías de la ciudad mientras esquiva a moscas un poco plomos y cangrejos galácticos, que se disputarán el placer de molestar a nuestro incansable protagonista





THE TUBE

Quicksilva lanzará dentro de muy poco un nuevo título que estará disponible en principio solamente para Spectrum y Commodore. El programa, que recibirá el nombre de **The Tube,** es un arcade espacial que nos permitirá recorrer la galaxia acribillando enemigos mientras hacemos una demostración pública de nuestras habilidades en el manejo del láser y demás armamento conocido, para desactivar el mecanismo de defensa enemigo.



VOLANDO CON COMMODORE

La compañía Micro Prose ha lanzado un nuevo simulador de vuelo que estará disponible exclusivamente para Commodore. Su nombre es **Gunship** y en él, además de la adecuación casi perfecta a la realidad, se han cuidado gráficamente los más mínimos detalles aprovechándose también las posibilidades sonoras de este ordenador. El objetivo del juego es atravesar las líneas enemigas consiguiendo información y destruyendo todo aquello que pueda perjudicar tu misión. Un objetivo interesante para los muchos amantes de los simuladores que no teman despistarse en un sofisticado helicóptero plagado de indicadores.

FIREBIRD A LA CARGA

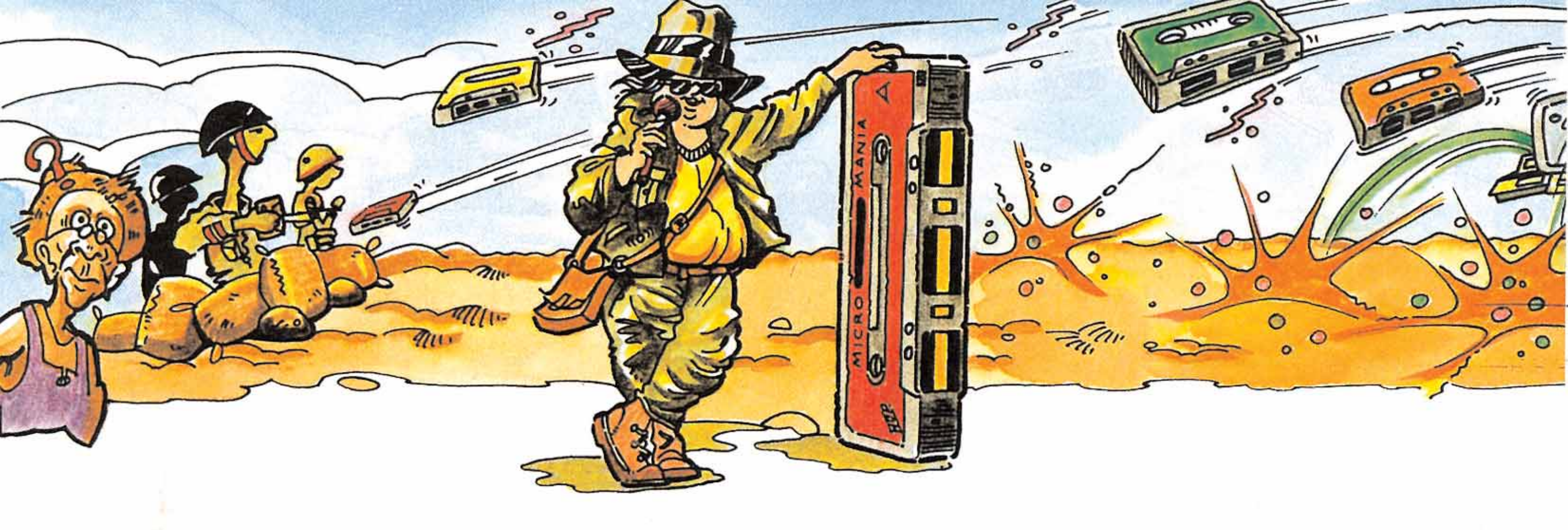


Kynetik es el nombre de un nuevo título de la serie oro de Firebird. El programa se engloba dentro de la clasificación general de videoaventura, ya que en él es preciso recoger varias piezas de control y localizar la máquina central. Además de este loable objetivo deberemos poner a prueba nuestra habilidad superando los innumerables obstáculos que se cruzarán en el camino de la protagonista. Kynetik estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore.

Nueva York, 1930. La capital del crimen

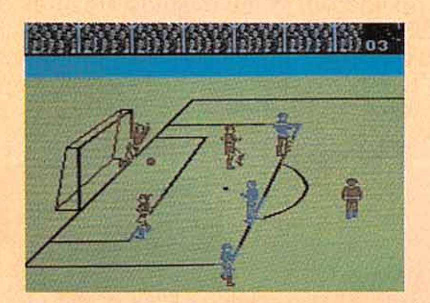
INVESTIGANDO CON PIRANHA

Piranha distribuirá dentro de poco tiempo una nueva aventura ambientada en Nueva York. El programa creado por la compañía Delta 4 nos convierte en el investigador privado Sam Spillade y nuestro objetivo será resolver todos los casos que se le presenten al investigador. **The Big Sleaze** estará disponible para Spectrum, Commodore y Amstrad.



MATCHDAY II

Jon Ritman, el programador de los populares Batman, y Head over Hells, prepara la segunda parte del programa **Matchday** que le lanzó a la fama. Este nue-

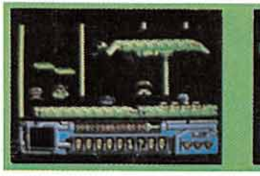


vo programa mejora algunas de las características más pobres de la primera versión, introduciendo al mismo tiempo detalles de gran originalidad que harán las delicias de los amantes del fútbol. Simultáneamente trabaja en un nuevo proyecto que llevará el nombre de **Soccerama** que tardará todavía algún tiempo en aparecer.

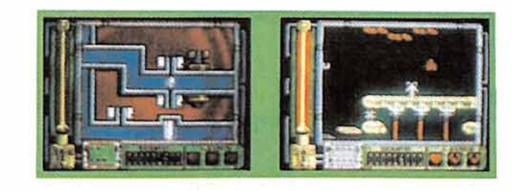
BOUNCE ATACA DE NUEVO

La compañía Gremlin Graphics ha decidido encargar una nueva misión a uno de sus personajes más conocidos. Bounce protagonista de más de un arcade de precisión y habilidad se ocupará ahora de conseguir que una famosa fábrica de juguetes recupere la paz controlando al ordenador que produce a velocidades vertiginosas juguetes peligrosos. **Thing'bounces Back** gráficamente cuida todos los detalles comenzando por el gráfico que representa al muelle protagonista. Un arcade en el más clásico estilo que permitirá a los fieles a este tipo de juegos demostrar nuevamente que no hay juego que se les resista.



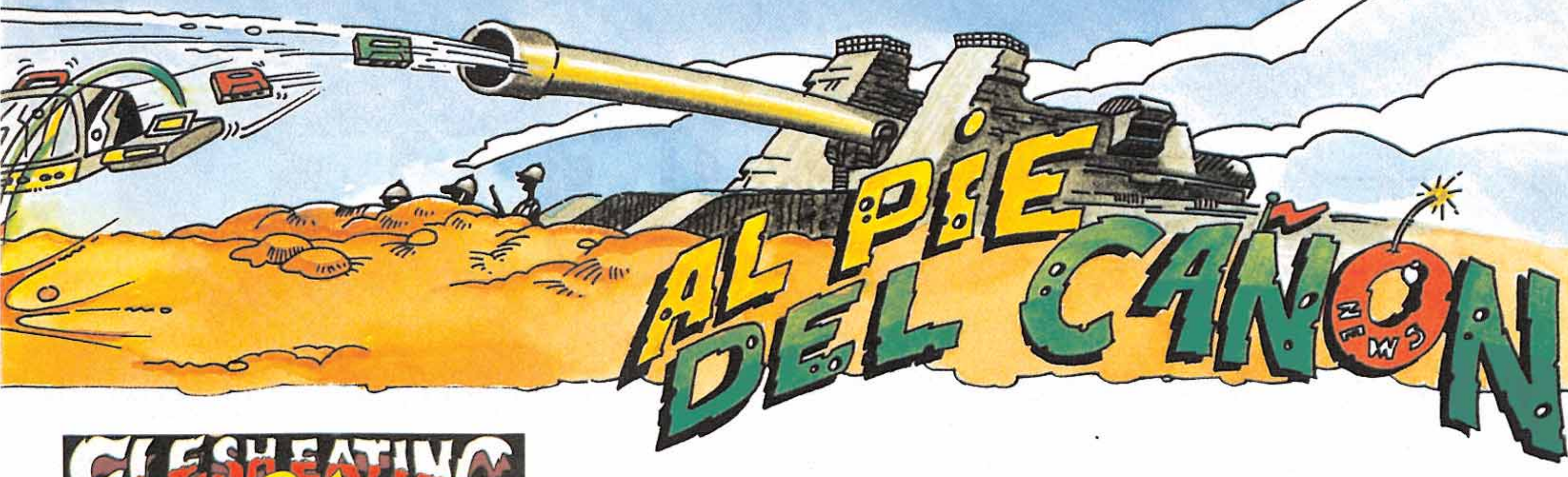






CORRECAMINOS

Útimamente han llegado a nuestro ordenador populares persoajes que fueron lanzados a la fama desde la televisión o el cine. Ahora le toca el turno al coyote y al zorro, los protagonistas de la serie de dibujos animados de la Warner Bros, Correcaminos. El programa que llegó a las máquinas recreativas bajo la licencia de Atari, aparece en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ST de la mano de U.S. Gold. **Road Runner,** el título original en inglés, es un arcade que respeta las notas características de la serie de televisión y nos permitirá rememorar las peripecias del zorro, el principal consumidor de los originales productos de la casa Acme, para impedir que el Coyote siga entrenándose para participar en los próximos juegos olímpicos.

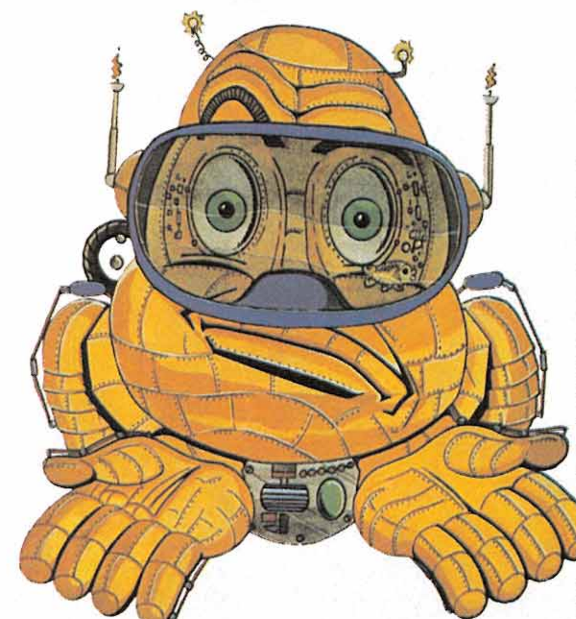


LO NUEVO DE SOFTWARE PROJECTS



Matthew Smith el programador de Manic Miner y Jet Set Willy ha creado un nuevo juego para Spectrum que despertará el interés de los afines a este tipo de programas. Su nombre es **El ataque de los Mutantes** y en él extraños seres como zombies, pollos asesinos o comecocos, intentarán por todos los medios ponerle las cosas más difíciles a un perro galáctico que no teme al peligro. Tras Dragon's Lair Software Projects ha decidido facilitarnos las cosas ¡dentro de lo que cabe!

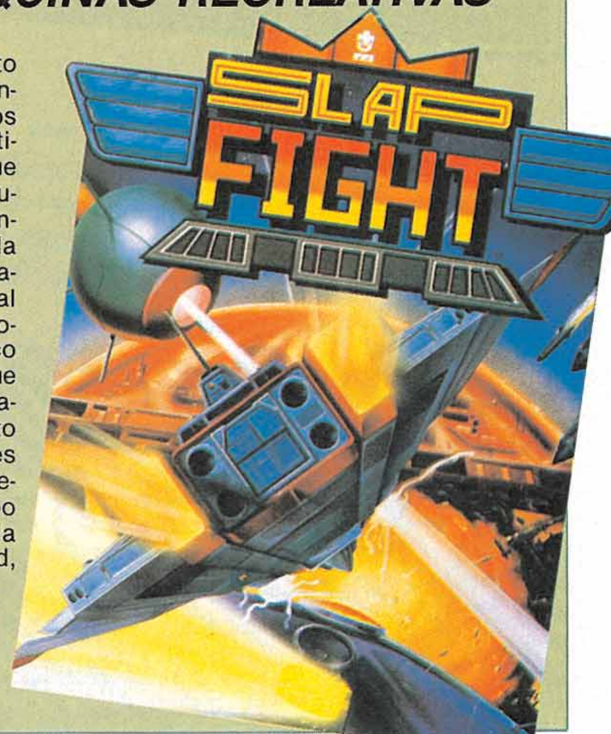
SWEEVO'S WORLD II



Hace ya algún tiempo la compañía FTL lanzó Sweevo's World. La gran aceptación que, en su momento, tuvo este programa ha provocado la aparición de su segunda parte. Esta se desarrolla dentro de las profundidades del océano y el objetivo de nuestro protagonista es limpiar de porquería el fondo marino. El programa está ambientado por variedad de enemigos y escenarios en las más de 200 pantallas de que consta. Un argumento interesante en este nuevo programa tridimensional que lleva el nombre de **Hidrofool** y aparecerá simultáneamente, dentro de pocos días, para Spectrum y Amstrad.

DIRECTAMENTE DESDE LAS MÁQUINAS RECREATIVAS

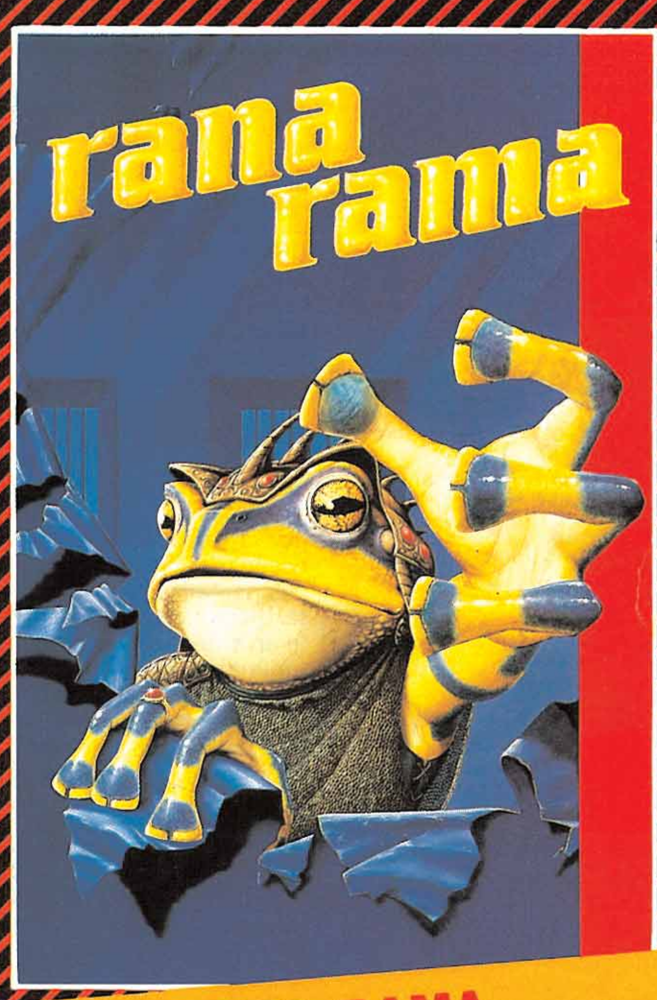
No es este el momento de analizar las diferencias en materia de juegos entre una máquina recreativa y un ordenador, porque es evidente que son muchas, pero aun así comienza a ser una constante la adaptación de los programas de estas máquinas al ordenador. Ahora le ha tocado el turno a un clásico programa de marcianos que ha sido adaptado por Image bajo la licencia de Taito Corporation. Su título es **Slap Fight** y todavía deberemos esperar algún tiempo para juzgar la calidad de la conversión en Amstrad, Spectrum y Commodore.

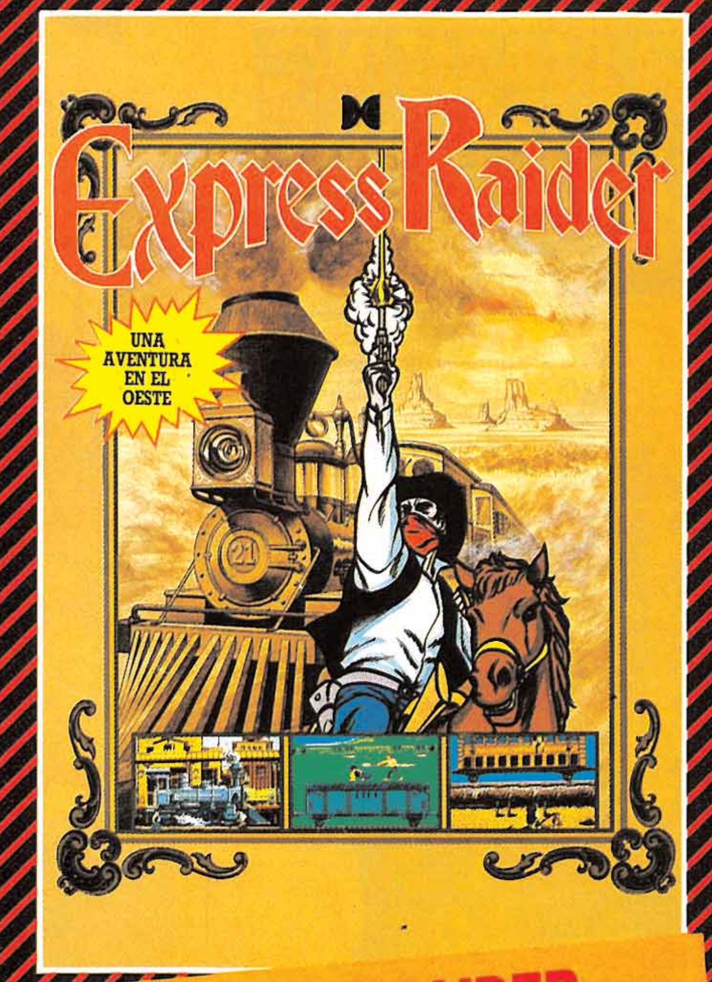


EL CLUB DEL ASESINATO

U. S. Gold comercializará dentro de muy poco una nueva aventura conversacional con un argumento semejante al de cualquier novela policiaca. El juego se desarrolla en el hotel Gargoyle donde los más famosos detectives de la novela negra celebran su reunión anual; allí se enfrentarán al más difícil caso de su vida. El programa estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore.

¡¡NO PUEDES P





RANA-RAMA

La historia de un mago convertido en rana. Su tarea, encontrar el hechizo que le devuelva su apariencia humana. La prestigiosa revista *Micromanía* ha dicho de este juego: "Un programa de sorprendente originalidad y un índice de adicción elevadísimo." Todo lo que necesitas para pasarlo de miedo.

EXPRESS RAIDER

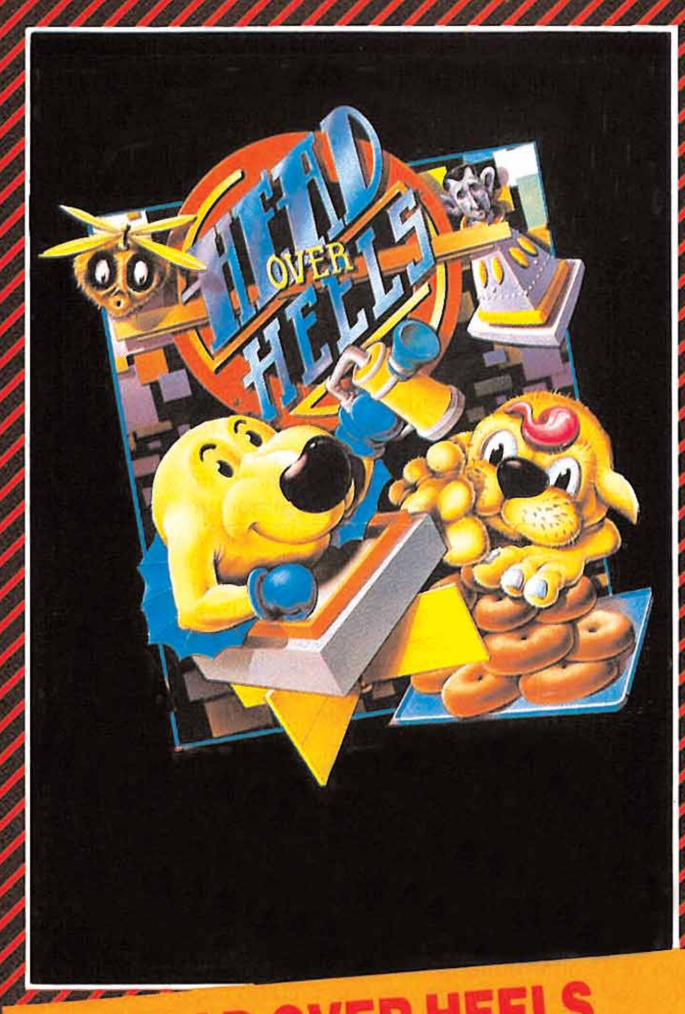
Como en las clásicas películas del Oeste, estarás en el centro de la acción desde el principio. Asaltos al tren, lucha sobre los vagones, cabalga sobre tu rápido caballo... EXPRESS RAIDER lo tiene todo.

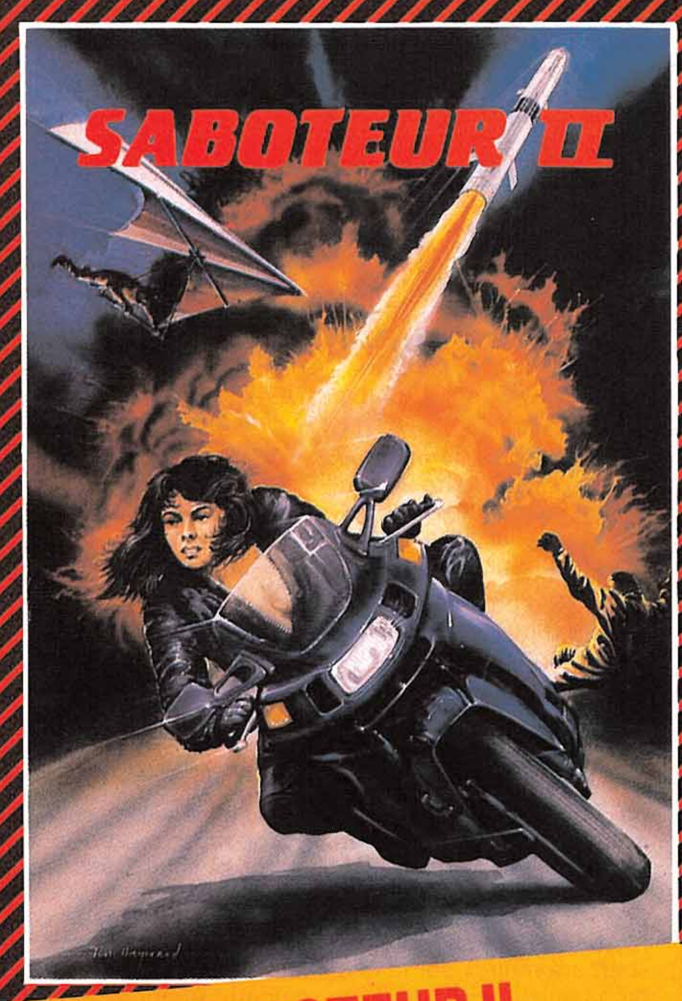
... O TE PERDERIAS LOS MEJORES JUE



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. Núñez Morgado, 11 - 28036 MADRID. Télef. (91) 314 18 04.
Delegación Barcelona. Viladomat, 114. Télef. (93) 253 55 60.

ERDERTELOS !!





HEAD OVER HEELS

El programa del año en Europa. Los mismos programadores que hicieron BAT-MAN han creado ahora este fabuloso juego mucho más completo aún en gráficos y movimiento. 321 pantallas francamente increíbles han hecho que "HEAD OVER HEELS" haya sorprendido a todos los críticos.

SABOTEUR II

La continuación de uno de los programas de mayor éxito de todos los tiempos. La hermana de nuestro héroe ha de salvarlo de una muerte segura. ¡¡Sólo ella y tú podéis evitarlo!!

EGOS DEL MOMENTO

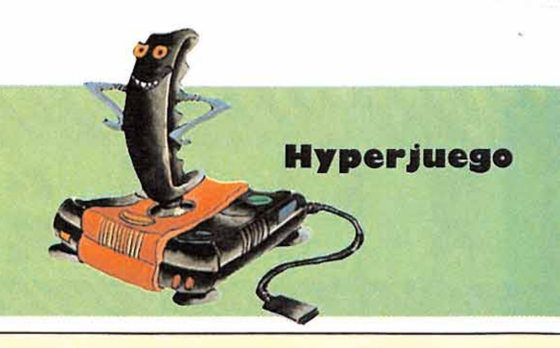
Ser original te cuesta muy poco

875 ptas.

* DISCO AMSTRAD 2.250 PTAS.



Megajuego



Hyperjuego

Barbarian

Adicción:	9
Gráficos:	9
Originalidad:	8



Spectrum, Amstrad
Palace Soft

Hasta hoy creíamos que lo habíamos visto todo en juegos de lucha, pero qué va, ni muchos menos, todavía nos faltaba Barbarian.

De nuevo, la máquina de hacer programas de Palace Soft se ha puesto a funcionar y los resultados no han podido ser más brillantes.

El juego está basado en el viejo esquema de dos luchadores enfrentados en un duelo a vida o muerte. Tras ellos el tiránico rey de turno, observa con sana morbosidad cómo los dos contrincantes se van destrozando poco a poco. Uno de ellos, el malo (a la derecha), el otro el bueno (a la izquierda), ambos dispuestos a todo y en el transfondo de la historia el rescate de una «bárbara mujer» por la que lucha nuestro fornido y valeroso guerrero.

Al principio, nada más cargar el programa, podemos seleccionar el modo 1, o el 2, o si lo preferimos la DEMO, que nos permite asistir atónitos a un combate simpar donde la agresividad llega un punto que hace temblar a las propias fieras.

Si después de haber estado obsevando un buen rato cómo transcurre el combate, decidimos finalmente y tras un arrebato de heroicidad formar parte integrante del mismo, selccionaremos el modo 1 para que dé comienzo el espectáculo.

Nuestro héroe y su bárbaro opositor cruzan la sala hacia el centro, espada en mano, guardando las más elementales normas de la más bárbara educación. Y una vez allí, sin venir a cuento, el compañero empieza a manifestar toda la agresividad de que es capaz, propinándonos golpes hasta debajo de las orejas.

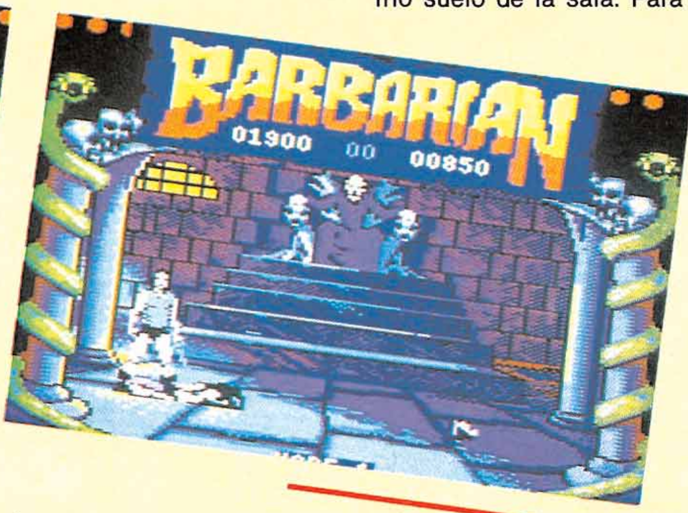
El amplio recital de posturas de combate que podemos adoptar con la espada, está formado por golpes a la derecha, a la izquierda, arrodillados, hacia atrás, con giro completo, de atrás hacia adelante, sobre la cabeza y de frente. También hay otros movimientos importantes, como son el que adoptamos al saltar sobre el adversario, o cuando le propinamos alguna patada y sobre todo el más valioso de todos, que consiste en rodar sobre sus pies con el fin de ir desplazándole hacia el rincón para intentar inmovilizarle y de este modo darle la puntilla final.

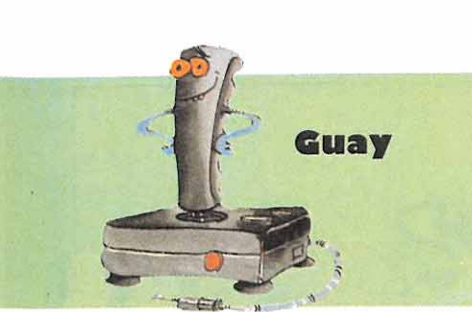
El único problema con el que nos enfrentamos es que él también puede darnos todos esos golpes y además, al principio lo hace bastante mejor que nosotros. Por eso no debemos extrañarnos en absoluto si en los primeros lances del juego estamos más tiempo en el suelo que de pie.

En la parte superior de la imagen encontraremos un marcador que contabiliza los puntos que vamos consiguiendo cada vez que asestamos un golpe al adversario. Es acumulativo y se irá incrementando a medida que avancemos en el juego y otros contricantes vayan desfilando por el lugar del lance. Sin embargo, no es un seguro para seguir jugando, ya que si alguno de los oponentes de cualquiera de las fases nos propina un número de golpes considerable, conseguirá eliminarnos aunque nuestra puntuación en ese momento sea mayor.

Cuando la fuerza de nuestro guerrero se haya debilitado hasta el máximo, a causa de los golpes recibidos, éste caerá de rodillas y recibirá el último golpe de gracia por parte del bárbaro oponente, mordiendo el frío suelo de la sala. Para









Rampión





ver luego, igual que si de una corrida de toros se tratase, cómo un pequeño ser de apariencia semimonstruosa recoge los restos de lo que en otro tiempo fue un valeroso guerrero. Algunas veces suele ocurrir al revés y es nuestro muchacho el que le propina el golpe de gracia a su oponente, pero esto ocurre menos.

Un modo rápido de acabar con el enemigo es asestarle un espadazo en la cabeza. Nosotros lo hicimos y contemplamos atónitos cómo ésta rodaba por el suelo. Después, con el mismo asombro, pudimos ver cómo el pequeño monstruo recogedor de luchadores frustrados le arrastró por el frío suelo de la sala y con una chulería inusitada propinó una patada a la solitaria cabeza para despejar el camino. Todo un recital de violencia.

Estamos, sin lugar a dudas, ante un programa que hará las delicias de los amantes de los juegos de lucha, por la originalidad, realismo y la alta dosis de adictividad que incorpora.

De los gráficos y el movimiento de los personajes poco hay que decir, si exceptuamos que son los mejores que hemos visto desde hace mucho tiempo.

Un juego bárbaro en todos los sentidos.

LO NUEVO

Gunrunner

Spectrum

Hewson Consultants

Adicción:	9
Gráficos:	8
Originalidad:	7

El planeta Zero firmó hace ya algún tiempo un acuerdo de mutua colaboración con el planeta Tierra. Ahora, acogiéndose a una pequeña cláusula de las que suelen aparecer en letra pequeña, los gobernantes de Zero han solicitado la ayuda de un superpreparado agente especial de la Tierra, ya que según los informes de su gran ordenador central, el agente Gunrunner es el único capaz de proteger la instalación energética de plutonio, amenazada por los saboteadores de Destrovia.

El objetivo de este juego de Hewson es desactivar los diferentes objetos que los destrovianos han situado en las diez zonas que componen la instalación y llegar en cada nivel a conectar el ordenador estratégico de defensa que le protege.

En cada nivel la dificultad es creciente y los objetos que nos encontraremos variarán tanto en su potencia como en su función. Las órbitas, situadas sobre unos pequeños pedestales se encargan de informar a los enemigos de nuestra situación, no disparan por lo que su destrución es sencilla. Otro de los objetos importantes son los contenedores de repuestos, muy peligrosos cuando intentamos destruirlos. Las puertas esconden bombas, por lo que hemos de desactivarlas antes de abrirlas. También encontraremos minas y elementos hostiles en las tuberías.

Para enfrentarnos a esta peligrosa situación contaremos con un potente equipo que los gobernantes de Zero han repartido por todo el planeta. Además de nuestro arma láser podremos conseguir fuego rápido en tres direcciones, veneno que destruirá a nuestros enemigos de forma instantánea, un propulsor para desplazarnos por el aire y un escudo protector.

El objetivo del juego va dirigido, como en un clásico arcade, a acumular el mayor número posible de puntos al completar cada instalación y al conectar el sistema de defensa, mientras destruimos a nuestros enemigos y desactivamos su armamento.

El resultado de este original planteamiento es un programa superadictivo en el que se combinan adecuadamente las notas típicas de las videaventuras con las de los clásicos arcades. Gráficamente Gunrunner alcanza un nivel de calidad muy elevado, consiguiendo una ambientación perfecta, cuidando hasta el más mínimo detalle tanto en el personaje central como en los objetos. Si unimos a su calidad gráfica, el buen nivel alcanzado en el movimiento obtenemos como resultado un programa muy interesante en la más pura línea arcade.

Future Games

Spectrum
Mastertronic

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	6



«Future Games» es un completo programa arcade, formado por cinco juegos independientes. Dentro del calificativo global de arcade, el objetivo y el planteamiento de cada prueba es diferente. En la primera debemos recorrer en pocos segundos un túnel plagado de obstáculos más o menos fijos que surgen del techo y del suelo, y otros móviles que nos impiden continuar esta carrera contra reloj. En la segunda observaremos cómo nuestro diminuto protagonista acaba con una avalancha de enemigos al estilo de «Critical Mass». La siguiente fase nos sitúa en una estructura inestable desde la que nos atacarán satélites descontrolados. Dando paso a una nueva prueba que se desarrolla horizontalmente, variando en ella el tamaño de los gráficos y el número de enemigos. La última prueba se desarrolla en un plano diferente, estando el protagonista en un punto fijo, manteniéndose en ella el mismo objetivo: acumular puntos acabando con nuestros casi indestructibles enemigos.

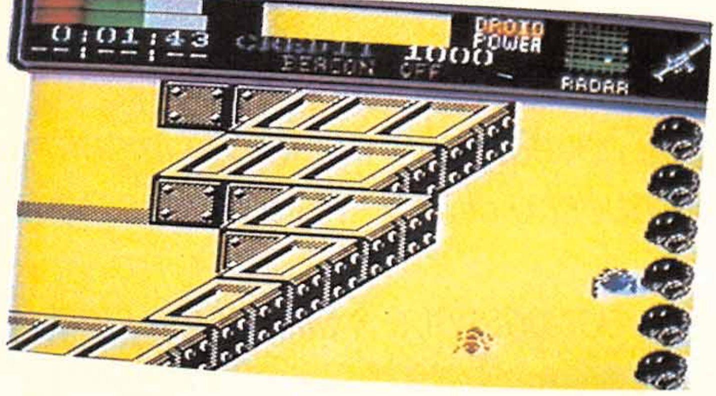
Como os habréis imaginado «Future Games» es un juego interesante, tanto por el nivel alcanzado en los gráficos y en el movimiento, como por la variedad de pruebas en torno a un objetivo común. Un programa imprescindible para los muchos adictos al arcade.

Colony

MSX
Bulldog Software

Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	8





Colony es un juego que combina a partes iguales arcade y estrategia. Su objetivo, defender la colonia de los humanos del ataque de los alienígenas, le sitúan en la línea de los programas típicamente arcades, pero además la nota estratégica surge al exigirnos que nos ocupemos de los cultivos, recogiendo la cosecha en el momento adecuado y sembrando una nueva cuando sea necesario, arreglando al mismo tiempo los desperfectos y ocupándonos de que no falten los suministros y de que todo esté preparado cuando se produzca el aterrizaje de la nave que procede de la tierra.

En la parte superior de la pantalla un panel de información muy útil nos mostrará nuestro nivel de escudos y láser, el tiempo que falta para que aterrice la nave, el estado del faro, los objetos que llevan los androides, el rádar y el modo en el que nos encontramos, que puede ser de ataque o de recogida.

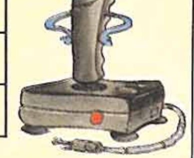
La calidad gráfica alcanzada en este programa es considerable, y unida a la importante carga adictiva, da como resultado un programa interesante que satisfará a un sector muy amplio de usuarios.

Penguin Adventure

MSX

Konami

Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	7



Este cartucho es la continuación de un programa que apareció hace ya algún tiempo. En él se desarrollan las peripecias que un pingüino despistado debe sufrir para conseguir que su amada pingüina supere una rara enfermedad. Sólo si llega a la tierra del árbol de manzanas de oro, los frutos sanarán a la bella.

El juego es un arcade de habilidad ya que su objetivo es recoger peces que salen disparados de los obstáculos para conseguir objetos que le permitirán avanzar, pero además incluye algunas notas de gran originalidad que le acercan a una videoaventura.

Así durante las 24 fases de que consta el juego existe una pantalla intermedia, donde podemos conseguir a cambio de peces objetos que serán de ayuda, como linternas, mapas, armas o cascos protectores entre otras cosas. Si no queremos ningún objeto, podemos apostar los peces en una máquina tragaperras y si se nos da bien acumular un sustancioso número de ellos.



pantalla encontraremos reflejadas la velocidad, la distancia que nos queda hasta la meta, los peces logrados, el tiempo de que disponemos y los objetos que hayamos intercambiado si existen.

La variedad de escenarios es una de las notas características de este adictivo programa desarrollándose la acción tanto en tierra firme, como por debajo del agua; lo que es lo mismo que decir que nuestro protagonista nos demustra como corre, como nada e incluso como bucea. Destaca sobre todo la perfección gráfica conseguida, lo que le confiere una ambientación adecuada.

Penguin Adventure resulta así un programa de sencillo manejo, semejante a su predecesor, sin demasiada dificultad en cualquiera de los dos niveles de juego, y adecuado bien para los más pequeños o para aquellos que no sean excesivamente habilidosos en el manejo del joystick.



Parabola

Amstrad

Firebird

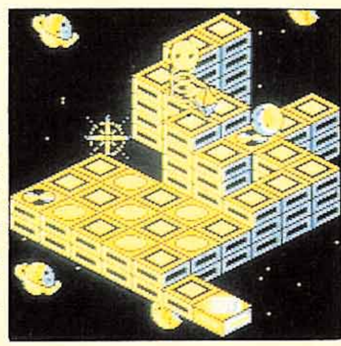
Adicción:	7
Gráficos:	9
Originalidad:	8

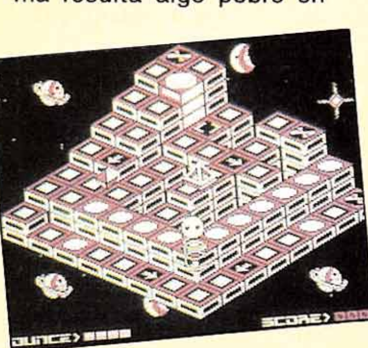


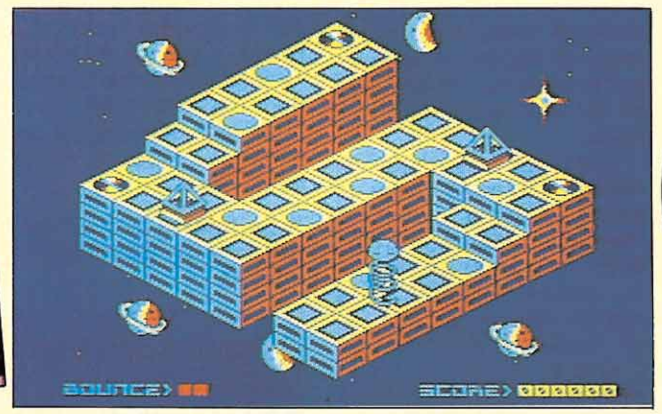
En la serie plata de Firebird tienen cabida títulos de las más variadas características. Este que nos ocupa ahora es una videoaventura con una gran dosis de arcade en su desarrollo. El objetivo del juego es recoger todos los discos de energía y encontrar la salida en las diferentes zonas del juego. Cada zona está representada por una estructura tridimensional en la que a modo de cuadrículas superpuestas se combinan espacios vacíos y zonas planas que algunas veces muestran círculos que actúan de resortes para impulsar al protagonista en los saltos.

Nuestro protagonista tiene forma de muelle y se mueve en las cuatro direcciones clásicas, añadiendo una tecla de fuego destinada a controlar la intensidad del salto. La dificultad aumenta a medida que superamos un nuevo nivel y radica, sobre todo al principio, en controlar el salto y en ajustar cada movimiento a la estructura tridimensional. En cuanto a los gráficos debemos destacar que se ha conseguido una buena puesta en escena en cuanto al decorado y que el gráfico del protagonista tiene una gran originalidad, así como el gráfico que representa a los resortes aunque en conjunto el programa resulta algo pobre en cuanto al colorido al sacrificarse el aspecto gráfico en aras a una mayor calidad en el movimiento.

Parábola es un programa interesante, con la suficiente carga adictiva para mantener nuestra atención y con una dificultad creciente que puede desanimar a quienes no sean habilidosos en el manejo del joystick.







LO NUEVO

World Games

Spectrum

Epyx

Adicción:	9
Gráficos:	7
Originalidad:	9



Aunque con algunos meses de diferencia respecto a la versión de Commodore, por fin este completo simulador deportivo llega al Spectrum. Una de las características más originales de este programa es que ha sustituido los eventos deportivos más comunes por otros típicos de ocho países del mundo. «World Games» presenta un completo menú que permite desde seleccionar el número de jugadores a escoger la cantidad de pruebas en las que queremos participar.

Las pruebas son muy variadas y destacan, desde un punto de vista global, el buen nivel alcanzado en los gráficos y en el movimiento, aunque superar cada prueba exigirá, además de un perfecto dominio del joystick, estudiar cada evento y ajustar cada movimiento a una situación concreta.

La primera prueba, el levantamiento de pesas, se desarrolla en Rusia. Allí nos convertimos en un fornido atleta que dispone de tres intentos para levantar un considerable número de kilos. Destacan en ella la buena coordinación del personaje con el movimiento, resaltando detalles tan originales como la acompasada respiración del atleta.

La segunda, el salto de barriles, es un acontecimiento característico de Alemania. El patinador podrá escoger el número de barriles que desea saltar en la pista de hielo. La acción se desarrolla horizontalmente y en ella es imprescindible controlar la velocidad del patinador, si no queremos aterrizar, en una divertida caída, de cabeza en el hielo.

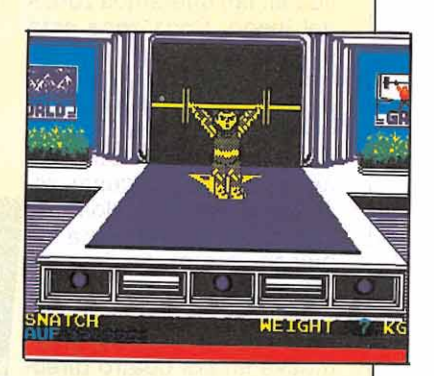
La tercera prueba es el salto de la Quebrada, en México.

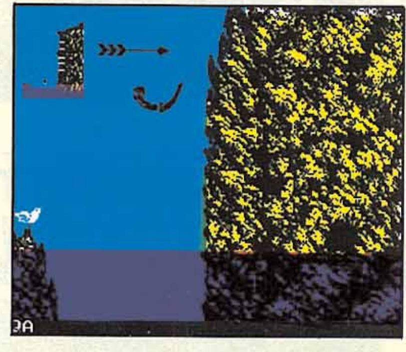
La cuarta se desarrolla en Francia y, aunque es la prueba menos original, ya que los slalon de esquí se han desarrollado en otros programas, sin embargo, resulta interesante esquivar todas las banderas.

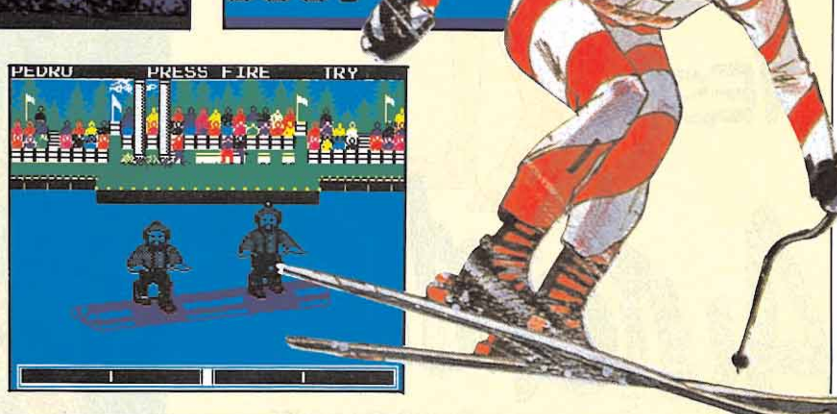
La quinta prueba consiste en mantener el equilibrio sobre unos troncos en el agua. Esta prueba típica de Canadá está animada por grandes gráficos y exige mucha habilidad para mantener a flote a nuestro leñador.

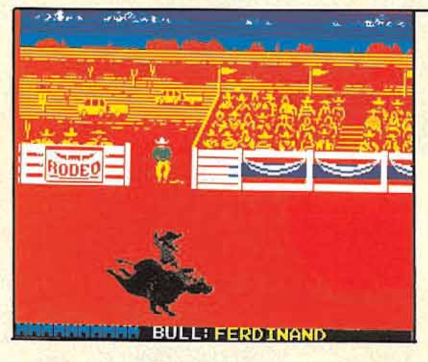
La sexta es el lanzamiento de tronco escocés; llevándonos la séptima a participar en un rodeo. La última nos traslada a Japón donde nos enfrentaremos a un orondo contrincante en la lucha libre.

«World Games» es un simulador excepcional que se ajusta fielmente a la realidad para mantenernos clavados frente al ordenador durante muchas horas.











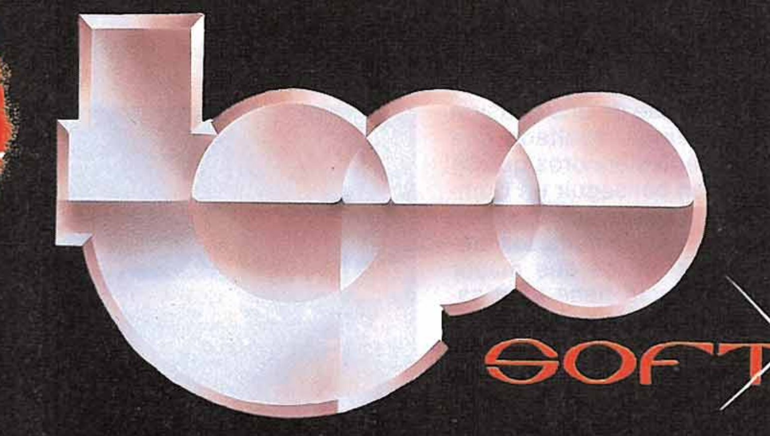


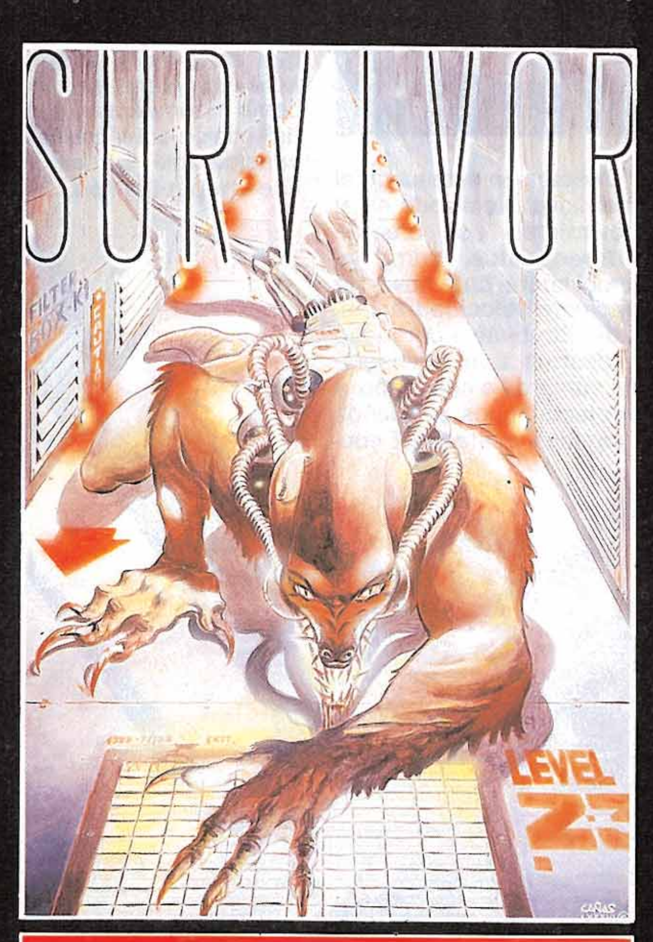
Acabamos de salir de la madriguera

IMPORTANTE

CADA JUEGO INCLUYE UNA PEGATINA, REPRODUCCION EXACTA DEL DIBUJO DE PORTADA

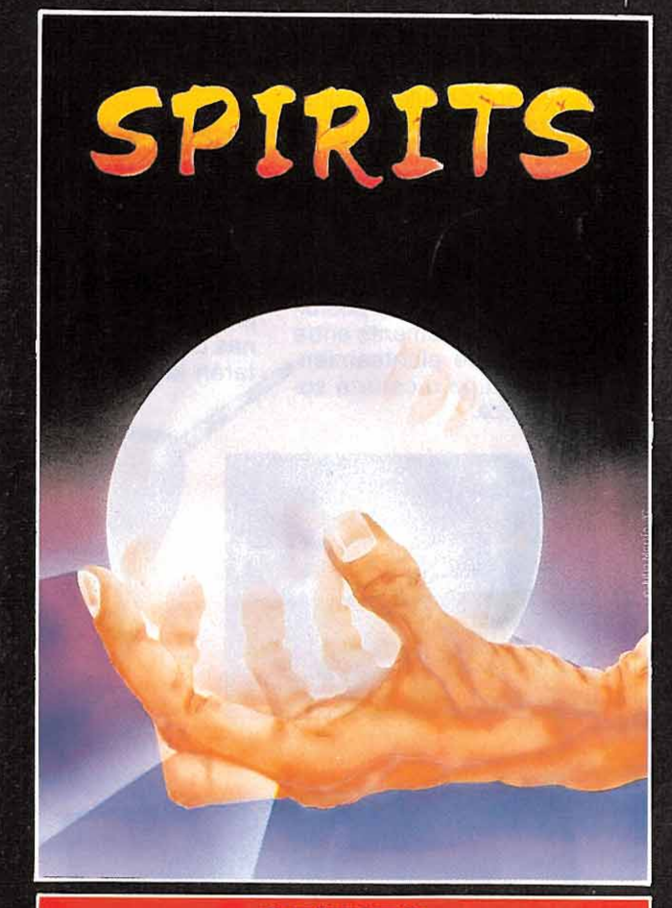
¡¡NO TE LO PIERDAS!!





SURVIVOR

Adéntrate solo en las entrañas de una nave hostil y asómbrate con sus espectaculares ventanas al espacio con triple scroll estelar. ¿Serás capaz de asumir la responsabilidad de perpetrar una raza en vías de extinción? Sólo tú tienes la respuesta.



SPIRITS

Si te asusta la magia negra no te atrevas a mirar la esfera mágica donde se esconde la verdad. Adéntrate en este juego y asómbrate con su nueva técnica de seguimiento multipantalla. La magia de Spirits te atrapará sin remedio.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

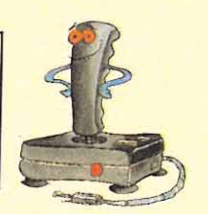
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 - 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.

LO NUEVO

Eagles

Commodore
Hewson Consultants

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	7



En más de una ocasión hemos resaltado que los efectos sonoros que se pueden conseguir en Commodore son realmente espectaculares. Sin duda, los programas en los que mayor importancia tiene este aspecto, tan relegado en otros ordenadores, es en los clásicos de «marcianos». Pese a que la evolución en el mundo del software es constante, sin embargo este tipo de programas sigue ocupando el número uno en lo que a adicción se refiere. Eagles es un programa más en esta línea, pero introduce algunos detalles de gran originalidad que hacen de él un programa de calidad.

Antes de comenzar a jugar, nos presenta un menú central que nos permitirá escoger entre la opción de uno o dos jugadores. Esta segunda opción nos posibilita elegir nuevamente entre dos tipos de planteamientos: en grupo o cabeza sobre cabeza.

La pantalla presenta paralelamente las acciones y el recorrido de dos naves. En la opción de un jugador una de las naves será controlada por el ordenador. Si ambas naves coinciden en el mismo lugar, las dos zonas de la pantalla representarán la misma imagen.

Destaca en este juego el buen nivel alcanzado en el movimiento con efectos sorprendentes, como el scrool lateral de la nave y la creciente velocidad alcanzada. El objetivo del juego es destruir a un considerable número de enemigos, y recolectar unos pequeños androides de ataque. Debemos depositar cinco androides antes de conseguir un arma infalible, aunque contaremos con el pequeño inconveniente de que sólo podemos transportar un androide por viaje.

Eagles se caracteriza tanto por la calidad sonora, como por los gráficos que sin ser sensacionales se adaptan perfectamente al objetivo del juego, consiguiendo una ambientación perfecta. Estamos, pues ante un arcade superadictivo en el que se pondrá a prueba nuestra puntería, y en el que como recompensa a tan difícil misión obtendremos un considerable aumento de nuestra puntuación.



LO NUEVO

Samurai Trilogy

Commodore

Gremlin Graphics

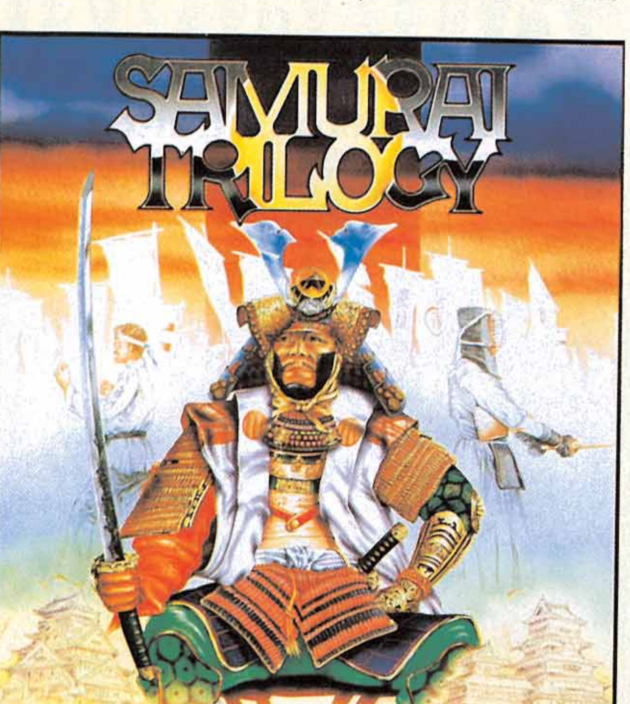
Adicción:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	8



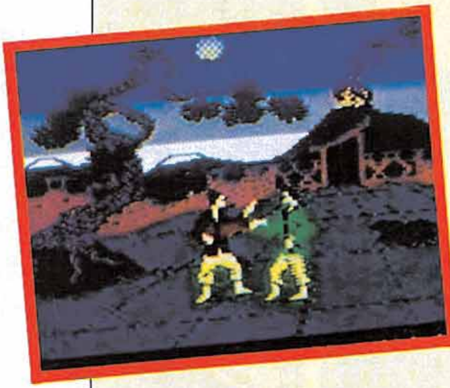
La compañía Gremlin Graphics nos sorprende con un completo simulador de artes marciales, en el que resulta tan importante nuestra habilidad como nuestra estrategia de juego. Samurai Trilogy combina las características de los simuladores deportivos con las notas dominantes de los programas de estrategia, ya que el objetivo del juego es derrotar progresivamente a nuestros contrincantes.

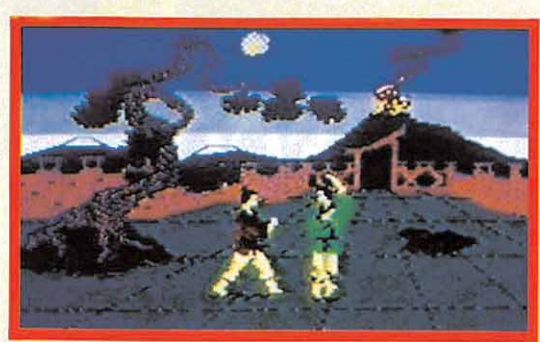
Una de las características más relevantes de este programa es la aparición de variados menús que nos permitirán escoger desde el idioma en el que queremos observar los mensajes en pantalla, hasta el modo de juego, práctica o lucha. También podremos acceder, desde este menú principal, a una partida grabada previamente o seleccionar a nuestros adversarios, estudiando primero sus características.

Al principio, debemos someternos a un severo entrenamiento, en una fase en la que podremos escoger cuatro tipos de pruebas y demostrar nuestra habilidad para que el ordenador nos permita cargar una nueva fase. Como antes os adelantamos es imprescindible escoger las técnicas de ataque y defensa que consideremos adecuadas. Para ello dispondremos de unos segundos, que nos permitirán repartir nuestros puntos, dando relevancia a la fuerza, a la resistencia, a la habilidad o a la velocidad, según sean las cualidades de nuestro adversario. Sólo la experiencia nos permitirá averiguar que resulta más efectivo.



Samurai Trilogy es un simulador de calidad que aporta como novedad la necesidad de poner a prueba nuestra habilidad, demostrando, al mismo tiempo, que somos capaces de utilizar la inteligencia. Incluye también variados escenarios, un sonido casi excepcional y unos gráficos cuidados que permiten observar las evoluciones de los contrincantes en una amplia gama de movimientos acordes con la realidad. Samurai Trilogy es un completo simulador con una fuerte carga adictiva que permitirá a los fieles a este tipo de programas participar en muchas competiciones.







ONE WAY SOFTWARE

TIENDA: MONTERA, 32 - 2º 2 (91) 521 67 99. 28013 MADRID

SPECTRUM	P.V.P.
SGRIZAM	450
RAID OVER MOSCOW	450
PROFANATION	450
EQUINOX	450
CAULDRON II	450
COBRAS ARC	450
FROST BYTE	450
RAMÓN RODRGUEZ	450
CAMELOT WARRIOR	450
LAS TRES LUCES DE GLAURUNG	450
WEST BANK	450
DUMMY RUN	450
ESPECIAL COMECOCOS	450
CRITICAL MASS	450
THREE WEEKS IN THE PARADISE	450
OLÉ TORO	450
GOLF	450
STAINLESS STEEL	450
FIGHTER PILOT	450
SPEED KING II	499
STORM	499
BUMP SET	499
FÓRMULA I	499
KANE	499
YIE AR KUNG-FU	500
THAT'S THE SPIRIT	500
SABRE WULF	500
KNIGHTLORE	500
FUTURE NIGHT	500
ALIEN 8	500
KUNG FU MASTER	500
DYNAMITE DAN	500
PING PONG	500
CYCLONE	500
SOUTHERN BELLE	500
HIPERSPORTS	500
FIGTING WARRIOR	500
MIAMI VICE	500
V	500
PHAMTOMAS	500
GALVÁN	500
BOUNTY BOB	500
SAIMAZOON	500
TRAILBLAZER	500
BABALIBA	500
AMAZON WOMEN	500
FAT WORN	500
GREEN BERET	500
RIDDLER'DEN	500
TIY BIZARRE	500
NIGHTSHADE	500
GHSOTBUSTERS	500
UNDERWULDE	500
FLIGHT PATH 737	500
MACKER	500
GHOST HUNTER	550
ROBIN HOOD	550
WAMPIRE	550
SNOOKER	550
WHITE HEAD	550
TRANSMUTER	550
TERRA COGNITA	550
STAR RUNNER	550
BRAINACHE	550
BMX SIMULATOR	550
180	699
LA VENGANZA	699
NINJA MASTER	699
STAR FIREBIRDS	699
CUERPO HUMANO	700
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	700
MASTERS DEL UNIVERSO	875
SHAD LIN'S ROAD	875
FAIRLIGHT II	875
ARKANOID	875
GAUNTLET	875
NONAMED	875
BREAKTHRU	875
SURVIROR	875
DEEP STRIKE	875
EXPREESS RAIDER	875
DUSTIN	875
SHADOW SKIMMER	875
ARQUIMEDES XXI	875
DONKEY KONG	875
HARDBALL	875
SUPER SOCCER	875
AVENGER	875
GAME OVER	875
GOONIES	875
MENESIS THE WARLOCK	875
URIDIUM	875
ARMY MOVES	875
FIST II	875
FERNANDO MARTÍN	875
GREAT SCAPE	875
TERRA KRESTA	875
ASTERIX	875
CORTOCIRCUITO	875
INFILTRATOR	875
SEVIOUX	875
NIGHTMARE RALLY	875
INSPECTOR GADGET	875
COBRA	875
SIGMA 7	875
W. S. BASKETBALL	875
BAZOOKA BILL	875
MAG MAX	875
DRAGON'S LAIR II	875
UCHI-MATA	875
KRAKOUT	875
ACE	875
TARZÁN	875
COMMANDO	875
SPIRITS	875

SPECTRUM	P.V.P.
ZYTHUM	875
RANA RAMA	875
EIDOLON	875
HEADS OVER HELLS	875
NOSFERATU	875
SABOTEUR II	875
VIERNES 13	875
THRONE OF FIRE	875
SPINDIZZY	875
AUF WIEDERSEHEN MONTY	875
STRIKE FORCE COBRA	875
MARTIANOIDS	875
TRAP DOOR	875
BALLBLAZER	875
BOMB JACK	875
SAILING	875
LIFE FORCE	875
TEMPEST	875
TERROR OF THE DEEP	875
ENDURO RACER	875
GOLPE DE LA PEQUEÑA CHINA	875
HOWARD THE DUCK	875
ENDURO RACER	875
HACKER II	875
SKI RUMMERS	875
HIJAK	875
TRAP	875
ALIENS	875
SAI COMBAT	875
DANDY	875
GHOST'N GOBBLINS	875
MERMAID MADNESS	875
SNOOKER	875
EXPLORER	875
SHOW WAY RIDER	875
SPACE SHUTTLE	875
SUPERMAN	875
TWO AND TWO	875
ICE TEMPLE	875
RESCUE ON FRACTALUS	875
ORBIK	875
STAR RAIDERS II	875
SPITFIRE 40	875
WINTER SPORT	875
GLADIATOR	875
DYNAMITE DAN II	875
POPEYE	875
KAP TRAP	875
ROGUE TROOPER	875
SHOCKWAY RIDER	875
COLOSSUS 4	875
HARD GUY	875
LIVINGSTONE SUPONGO	975
10 COMPUTERS HITS	975
CRASH SMAHES II	975
COSA NOSTRA	975
THE ARTIST	995
1942	1.200
ACROJET	1.200
PAPER BOY	1.200
ACE OF ACES	1.200
SCOOBY DOO	1.200
BARBARIAN	1.200
TT RACER	1.200
LEADERBOARD	1.200
BOMB JACK II	1.200
SILENT SERVICE	1.200
TOMAHAWK	1.200
SPACE HARRIER	1.200
HIT PACK	1.750
TRIVIAL	3.400

AMSTRAD	P.V.P.
YIE AR KUNG FU	450
PING PON	450
GREEN BERET	450
HYPERSPORTS	450
WEST BANK	450
RAID OVER MOSCOW	450
DECATHLON	450
CAMELOT WARRIOR	450
3LUCES DE GLAURUNG	450
THREE WEEKS IN THE PARADISE	450
FROST BYTE	450
OLÉ TORO	450
PROFANATION	450
CAULDRON II	450
SGRIZAN	450
TURBO SPIRIT	450
STAINLESS STEEL	450
COBRAS ARC	450
BATTLE OF THE PLANET	450
EQUINOX	450
TERMINUS	499
SPEED KING	499
FÓRMULA I	499
FIVE A SIDE (FUTBOL)	499
STORM	499
HYPERBOWL	499
KANE	499
NINJA	499
FEUD	499
BEACH HEAD II	500
ALIEN HITGHWAY	500
NEXUS	500
BOUNTY BOB	500
TRAILBLAZER	500
JACK THE NIPPER	500
REVOLUTION	500
MIAMI VICE	500
MAPGAME	500
GALVÁN	500
TOP GUN	500
FUTURE KNIGHT	500
SOUTHERN BELLE	500

AMSTRAD	P.V.P.
V	500
GHOSTBUSTERS	500
MASTER OF THE LAMPS	500
HACKER	500
BARRY MACGUIGAN BOXING	500
TERRA COGNITA	550
GHOST HUNTER	550
VAMPIRE	550
ROBIN HOOD	550
SNOOKER	550
GRAN PRIX	550
180	699
NINJA MASTERS	699
GEOGRAFÍA	700
WORLD CUP CARNIVAL	700
GEOMETRÍA DEL ESPACIO	700
FRANKIE	700
COMUNIDADES	700
CUERPO HUMANO	700
FERNANDO MARTÍN	875
INFILTRATOR	875
GOONIES	875
COBRA	875
SHAO LIN'S ROAD	875
DEEP STRIKE	875
GAUNTLET	875
GAME OVER	875
ASTÉRIX	875
BREAK THRU	875
ARMY MOVES	875
AUF WIDERSEHEN MONTY	875
SIGMA 7	875
MARTIANOIDS	875
UCHI MATA	875
SABOTEUR II	875
CORTOCIRCUITO	875
TARZÁN	875
KRAKOUT	875
SPIRITS	875
XEVIOUS	875
NONAMED	875
PULSATOR	875
DUSTIN	875
WARLOCK	875
NEMESIS THE WARLOCK	875
DRAGON'S LAIR II	875
HEAD OVER HELLS	875
EXPRESS RAIDER	875
RANA RAMA	875
DONKEY KONG	875
ARKANOID	875
CRAY 5	875
MAG MAX	875
GREAT ESCAPE	875
SPINDIZZY	875
SAILING	875
MERMAID MADNESS	875
HIJADK	875
ENDURO RACER	875
HOWARD THE DUCK	875
BACK TO THE FUTURE	875
HACKER II	875
DANDY	875
PRODIGY	875
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	875
EXPLORER	875
TEMPEST	875
TWO ON TWO	875
LIGHT FORCE	875
SAI COMBAT	875
DYNAMITE DAN	875
ALIENS	875
VIERNES 13	875
STRIKE FORCE COBRA	875
TRAP	875
COMMANDO	875
ACE	875
GHOST'N GOBBLINS	875
TAI BOXING	875
BOMB JACK	875
SKY RUNNER	875
ROGUE TROOPER	875
NOSFERATU	875
SNOOKER	875
CONTRAPTION	875
NIGHT GUNNER	875
STARQUAKE	875
TERROR OF THE DEEP	875
SUPERMAN	875
STARSTRIKE II	875
GLADIATOR	875
POPEYE	875
TRAP DOOR	875
FIGHTER PILOT	875
KAT TRAP	875
COSA NOSTRA	975
LIVINGSTONE SUPONGO	975
LAST MISSION	995
BILLY	995
M.G.T.	995
ZOX 2099	995
GRAND PRIX	995
TENNIS 3D	995
BACTRON	995
SILENT SERVICE	1.200
ACROJET	1.200
ACE OF ACES	1.200
LEADER BOAR	1.200
BARBARIAN	1.200
SPACE HARRIER	1.200
IKARI WARRIOR	1.200
1942	1.200
SCOOBY DOO	1.200
BOMB JACK II	1.200
(D) WORLD CUP CARNIVAL	1.500
(D) LAST MISSION	1.950

AMSTRAD	P.V.P.
(D) COSA NOSTRA	1.950
(D) LIVINGSTONE SUPONGO	1.950
DISCO ERBE	2.250
DISCO PROEIN	2.250
DISCO ZAFIRO	2.800
TRIVIAL PURSUIT	3.400

COMMODORE	P.V.P.
DUMMY RUN	450
CRITICAL MASS	450
S.W.A.T.	499
NINJA	499
SPEED KING	499
FIVE A SIDE	499
CONFUSED	500
FIONA	500
BLACKWYCHE	500
SILICON WARRIOR	500
DRAGON SKULL	500
V	500
WARRIOR II	500
LA LEY DEL OESTE	500
WIZARDRY	500
TIME TUNEL	500
STAFF OF KARNATH	500
HARDBALL	500
ASSAULT MACHINE	500
BIG BEN	500
KNIGHT GAMES	500
KARATE INTERNATIONAL	500
PING PONG	500
DESRT FOX	500
BREAK DANCE	500
OUTLAW	500
MIAMI VICE	500
ALLEYCAT	500
PARALLAX	500
RESCUE ON FRACTALUS	500
KORONIS RIFT	500
DECATHLON	500
BEAMRIDER	500
PASFINDER	500
PIT FALL II	500
TOY BIZARRE	500
GHOTBUSTERS	500
ROCK'N BOLT	500
RIVER RADI	500
ZENGI	500
SPACE SHUTTLE	500
ROAD RACE	500
GILLIGAN GOLD	500
SHOOT THE RAPIDS	500
BOXING	500
CLIFF HANGER	500
KONG	500
ESQUI OLÍMPICO	500
FALL GUY	500
STONG MAN	500
EL JOROBADO	500
MASTERS OF THE LAMP	500
180	699
WARHAWK	699
MICRO RHYTHM	699
FLASH GORDON	699
HOLE IN HOLE	699
WORLD CUP	700
SUPER CYCLE	875
FIST II	875
SANXION	875
ASTÉRIX	875
WORLD GAMES	875
GREAT ESCAPE	875
BREAKTRHU	875
COBRA	875
TERRA KRESTA	875
GAUNTLET	875
DOUBLE TAKE	875
ARKANOID	875
SHORT CIRCUIT	875
DELTA	875
DONKEY KONG	875
TARZÁN	875
XEVIOUS	875
KRAKOUT	875
SUPER HUEY II	875
RANA RAMA	875
MASTER OF THE UNIVERSE	875
AUF WIDERSEHEN MONTY	875
EXPRES RAIDER	875
TAG TEAM	875
PHANTOMAS II	875
ARMY MOVES	875
SHAD LIN'S ROAD	875
WEST BANK	875
DRAGON'S LAIR II	875
MAG MAX	875
SIGMA 7	875
NEMESIS THE WARLOCK	875
THANATOS	875
INFILTRATOR	875
PRODIGY	875
SPINDIZZY	875
BACK TO THE FUTURE	875
MERMAID MADNES	875
LABYRINTH	875
HOWARD THE DUCK	875
TITANIC	875
EIDOLON	875
ALIEN	875
DANDY	875
HACKER II	875
TWO AND TWO	875
SHOCKWAY RIDER	875
FIRE TRACK	875
SAILING	875
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	875

COMMODORE	P.V.P.
STAL LE BASEBALL	875
CHAMALEON	875
BALLBLAZER	875
FOOTBALL	875
ENDURO RACER	875
TRANSFORMER	875
STAR RAIDERS II	875
EXPLORER	875
PSYCATRIA	875
BOMB JACK	875
SPITFIRE 40	875
NOSFERATU	875
GHOST'N GOBBLINS	875
SUPERMAN	875
STRIKE FORCE COBRA	875
TRAP	875
SKY RUNNER	875
SKATE ROCK	875
THAI BOXING	875
STARQUAKE	875
COMMADO	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
POPEYE	875
LIGHT FORCE	875
ACE	875
TRAP DOOR	875
TERROR OF THE DEEP	875
CYRUS II	925
Z	925
BOMBO	925
PUB GAMES	925
ZAPP	995
LEADERBOARD	1.200
ACE OF ACES	1.200
SILENT SERVICE	1.200
ACROJET	1.200
BARBARIAN	1.200
SPACE HARRIER	1.200
SCOOBY DOO	1.200
1942	1.200
PAPER BOY	1.200
BOMB JACK II	1.200
DISCOS VARIOS	1.500
AZIMUTH	2.300
TRIVIAL	3.400

MSX	P.V.P.
VALKIRY	450
BOUNDER	450
JACK THE NIPPER	450
NIGHTSHADE	450
MAPGAME	450
SPEED KING	499
OCTOGON SQUAD	499
3.2.1. JHONNY COMOMOLO	499
MC-ATTACK	499
MOLECULE MAN	499
SPACE WALK	499
CHILLER	499
FINDERS KEEPERS	499
SPACE RESCUE	499
FÓRMULA I	499
STORM	499
VAMPIRE	500
JET BOMBER	500
HOPPER	500
SNAKE IT	500
MAZES UNLIMITED	500
SPACE BUSTERS	500
PANIQUE	500
SMACK WACKER	500
ROBOTS WARS	500
MOONRIDER	500
OH SHIT	500
BOOM	500
DRAW AND PAINT	500
ICE	500
PRO-SNOOKER	500
SPACE BUSTERS	500
OIL'S WELL	500
HEIST	500
PUNCHY	500
NIGHT FLIGHT	500
SPARTAN X	500
GYRO ADVENTURE	500
FRUIT PANIC	500
NICK NEAKER	500
DIZZY BALLOM	500
JUMP LAND	500
CHUKIE EGG	500
MAZES	500
CHAMP	500
MÁXIMA	500
TIME BANDITS	500
LINDA OVEJITA	500
PASTFINDER	500
RATÓN NEOS	500
BEAMRIDER	500
GHOSTBUSTER	500
MASTER OF THE LAMP	500
BMX	550
LA VENGANZA	699
KNIGHT TYME	699
ALIEN 8	795
BATMAN	875
GROG'S REVENGE	875
PROFANATION	875
SURVIVOR	875
MARTIANOIDS	875
LAS 3 LUCES DE GLAURUNG	875
ARKANOID	875
AUF WIDERSEHEN MONTY	875
DESOLATOR	875
CYBERUN	875
TRAILBLAZER	875
PHANTOMAS 2	875
HEAD OVER HELLS	875

MSX	P.V.P.
KRAKOUT	875
PENTAGRAM	875
DONKEY KONG	875
KRAKOUT	875
THE WALL	875
GAUNTLET	875
FERNANDO MARTÍN	875
SPIRITS	875
ARMY MOVES	875
FUTURE KNIGHT	875
AVENGER	875
NONAMED	875
CAMELOT WARRIORS	875
STARQUAKE	875
SPACE SHUTTLE	875
HERO	875
PIT FALL II	875
RIVER RAID	875
DECATHLON	875
SNOOKER	875
DINAMITE DAN	875
SPITFIRE 40	875
GRAN PRIX	975
MUTANT MONTY	975
TURBO CHESS	975
LAZY JONES	975
STAR SEEKER	975
EUROPEAN GAMES	975
SORCERY	975
WHO DARES WINS II	975
3D KNOCKOUT	975
SUPERBOWL	975
WINTER OLYMPICS	975
LIVINGSTONE SUPONGO	975
RUNNER	995
COSA NOSTRA	995
MAZE MAX	995
DEMONIA	995
DAM BUSTERS	1.200
C-MISTER CHIN	1.500
C-CHAMP	1.500
C-PIN BALL	1.500
C-ROGER RUBBISH	1.500
C-DIP DIP	1.500
C-GYRO ADVENTURE	1.500
C-THUNDER BALL	1.500
C-NIGHT FLIGHT	1.500
C-CASTLE COMBAT	1.500
NICK NEAKER	1.500
C-TAE KWON DO	2.000

VARIOS

COMPLEMENTOS SPECTRUM	P.V.P.
KEMPSTON	1.475
CENTRONICS + CABLE INDESCOMP	10.500
CENTRONICS 128	9.500
ESTABILIZADOR 9 V	2.500
FUENTE ALIMENTACIÓN 9 V	2.375
PHOENIX (NUEVA VERSIÓN)	6.200
TRANSTAPE	7.900
CABLE PORT DE EXPANSION	3.000

COMPLEMENTOS AMSTRAD	
MODULADOR MP2 (464, 664, 6128)	9.900
MODULADOR M1 CON TOMA DE VÍDEO (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (PHOTO)	26.900
CONECTOR PARA DOS JOYSTICK (MHT)	2.600
CABLE AUDIO CASETTE 6128	1.300
CABLE CENTRONICS	3.500
CABLE SEGUNDA UNIDAD DISCO	2.200
CABLES PROLONGADORES 464	1.800
CABLES PROLONGADORES 664, 6128	2.600

COMPLEMENTOS COMMODORE	
INTERFACE COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
INTERFACE COPIADOR AUDIO SIN FUENTE	2.900
FUENTE ALIMENTACIÓN	7.900

ACCESORIOS VARIOS	
DISCO 5.25" DC/DD	195
DISCO 5.25" DC/DD (POR CAJAS DE 10)	175
DISCO 3"	695
DISCO 3" (POR CAJAS DE 10)	650
DISCO 3.5"	475
ADAPTADOR MSX PARA SVI-328	8.000

JOYSTICK	
ZERO-ZERO STANDAR	1.900
ZERO-ZERO ESPECIAL AMSTRAD	1.900
ZERO-ZERO ESPECIAL SPECTRUM + 2	1.900
QUICKSHOT I	995
QUICKSHOT II	1.195
QUICKSHOT V	1.475
SPEED KING KONIX	2.595
SJS I	1.650
QUICKSHOT II TURBO	2.575

GRATIS

SPECTRUM
STOMP
LUNAR CRABS
A DAY IN THE LIFE
DEVIL DIVER
HAUNTER HEDGES
HUNCHBACK
PIPELINE

SPECTRUM
GNSHER
COSMIC CRUISER
STOP EXPRESS
ANDROID TWO
PEDRO
OLYMPICON
ARABIAN NIGHTS

AMSTRAD
TALES OF ARABIAN
CHOPPED SQUAD
SAS ASSAULT CORSE
REVENG OF THE C5
OLYMPIAD'86
VAGAN ATTACK
ALPINE GAMES
LEAGUE CHALLENGE

COMMODORE
JAVA JIM
MELDOWN
JUNGLE SYORY
ORC ATTACK
SPECIAL DELIVERY
BIRD MOTHER

MSX
PANEL PANIC
EGGY
SCENTIPEDE
SURVIVORS

¡¡ATENCIÓN!! CADA 2.000 PTAS. EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR DEL APARTADO "GRATIS".

PRENSA: MICROHOBBY, MICROMANÍA, AMSTRAD SEMANAL, NÚMEROS ATRASADOS TAPAS Y CINTAS. REVISTAS INGLESAS.

PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS SERVIMOS A TODA ESPAÑA. SOLICITAR CATÁLOGO.

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO O POR CORREO

NOMBRE ____________
APELLIDOS ____________
DIRECCIÓN COMPLETA ____________
TELÉFONO ____________
FORMA DE PAGO: ☐ TALÓN ☐ GIRO ☐ CONTRA REEMBOLSO
FECHA Y FIRMA

ORDENADOR	TÍTULO	PRECIO
TITULOS GRATIS		
GASTOS ENVÍO	200	
	TOTAL	

The Last Mission

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	7



Spectrum
Opera Soft

Hace algunos meses en esta misma sección comentamos este programa de Opera Soft en la primera versión que salió al mercado, la de Amstrad. Ahora, por fin, está disponible este entretenido arcade para Spectrum. El objetivo del juego es recorrer la estructura laberíntica que conforma una nave espacial para conseguir encontrar la salida y tomar contacto con la nave nodriza.

Entre las características más destacadas y originales de este programa destaca la movilidad del protagonista, un tanque para más señas, que es capaz de enviar en misión de espionaje a la parte más importante de su cuerpo, la cabeza. «The Last Mission» es un arcade clasíco en el que concurren todos los ingredientes de un buen programa, para asegurar el entretenimiento durante horas.



Hyperbowl

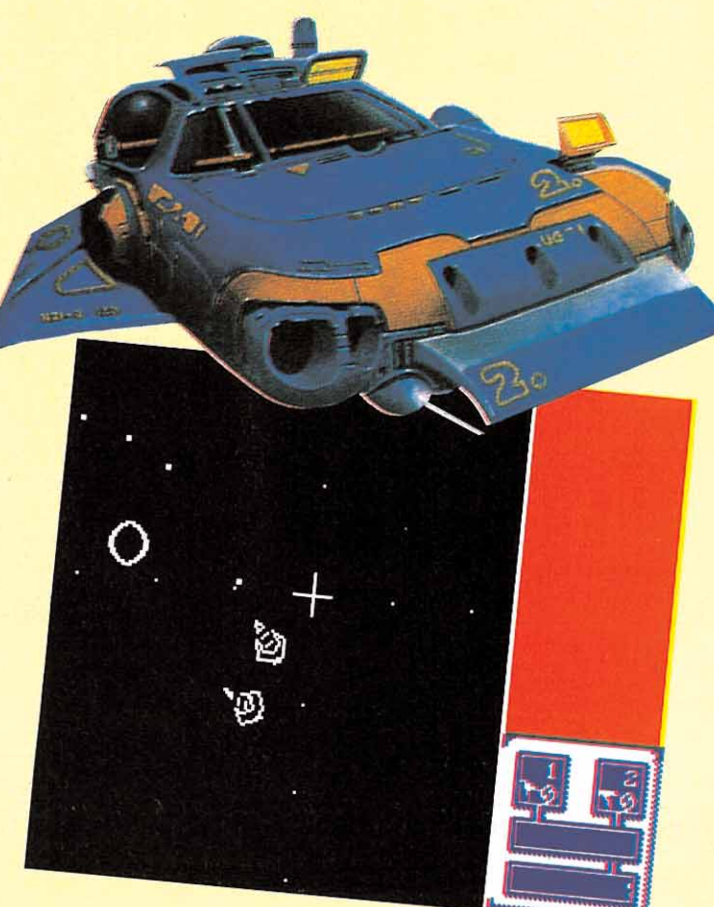
Adicción:	7
Gráficos:	6
Originalidad:	7



Spectrum, Amstrad
Mastertronic

Los programadores han conseguido que los muchos aficionados al deporte puedan desde su casa y sin sudar ni una gota tomar parte en competiciones de lo más originales. Ahora le llega el turno a un deporte futurista, todavía no muy popular. Su nombre es Hyperbowl pero básicamente se parece bastante al fútbol.

El terreno de juego es un espacio galáctico delimitado, de forma rectangular en cuyos laterales hay dos puntos que señalan las porterías, siendo el objetivo del juego colar goles al contrario. Sin embargo, el número de jugadores queda reducido a sólo dos naves, que se disputarán el control de una bola gigante que será controlada mediante sus disparos. Al fin y al cabo una forma original de interpretar tan popular deporte. Un detalle importante es que 1/3 de la pantalla es ocupado por una visión central de la jugada dedicando el resto de la pantalla a los marcadores y a una visión general del campo donde están representados los jugadores y la pelota por puntos de diferente color.



Podremos elegir las opciones clásicas de un jugador contra el ordenador o dos humanos y el tipo de partidos a que queremos enfrentarnos con su correspondiente nivel de dificultad. Pero además nos permite seleccionar el tipo de nave con la que queremos participar entre un total de 10 de diferentes características. Algunas tienen una inercia muy acentuada por lo que resulta más difícil manejarlas, mientras otras tienen una velocidad menor.

Hyperbowl alcanza una gran velocidad en el desarrollo pero su excesiva dificultad en la opción de un jugador puede desalentar al más pintado al principio, mientras se hace con el control de la nave.

Basketball two on two

Adicción:	9
Gráficos:	8
Originalidad:	9

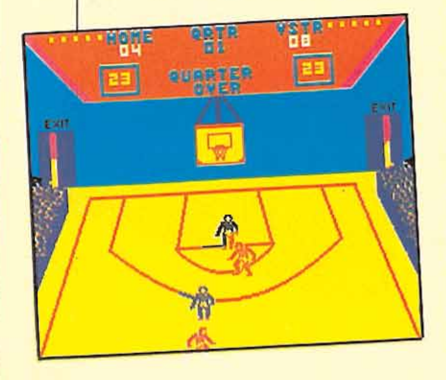
Spectrum, Amstrad
Gamestar

Después de años de sequía sin un buen programa de baloncesto que llevarnos a la boca, nos encontramos ahora con otro nuevo título, esta vez procedente del Reino Unido.

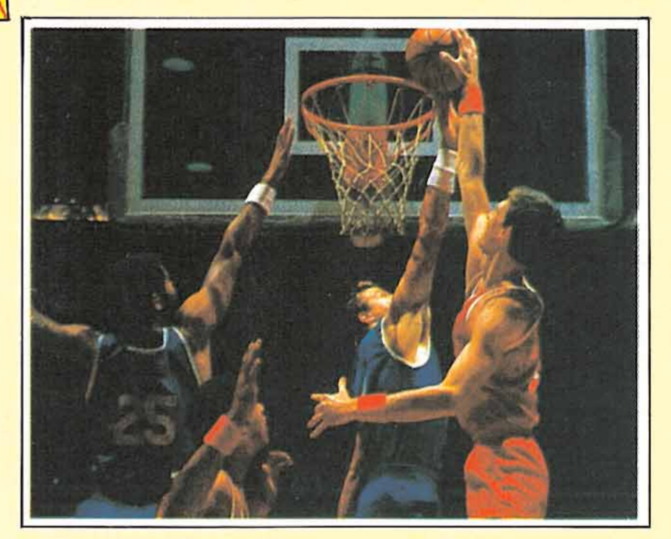
El programa en cuestión está muy en la línea de One on One, el legendario juego que hiciera las delicias de los usuarios de Commodore durante largos lustros, pero con algunas diferencias significativas.

Por lo pronto, nos encontramos en la cancha a un nuevo compañero, controlado por el ordenador, y que juega de una forma muy activa. Puede desmarcarse, rebotear, controlar la pelota, pasarla en el momento preciso y algunas habilidades más, como la de encestar a cualquier distancia, que le convierten poco a poco como un elemento indispensable en el desarrollo del encuentro.

Otra de las novedades importantes es la posibilidad de jugar dos jugadores contra el ordenador, pasando el segundo de ellos a controlar al compañero que antes dependía de la máquina. De este modo podremos practicar distintas técnicas y la combinación de una serie de jugadas que nos permitan derrotar a nuestro adversario.



El programa, en líneas generales, responde perfectamente a todos los planteamientos que pueda hacerse cualquier aficionado al baloncesto: mates, ganchos, recoger rebotes, tiros de tres puntos, lanzar la pelota en suspensión, hacer bloqueos o robar la pelota al contrario. Aparte de todo esto, por supuesto, disponemos de marcadores de tiempo, tanteo, posesión de la pelota, y cómo no, la presencia del público con la intención de ponernos nerviosos.



En la imagen podemos ver la zona de la cancha desde un poco más alante de la línea de 3,25, igual que ocurría en el One on One, pero esta vez con una diferencia que es de agradecer y que dota a la vez al encuentro de mucho más realismo. Consiste en que cada turno podemos atacar o defender según el momento. El turno acaba cuando conseguimos robar la pelota al contrario o cuando éste hace lo propio con nosotros. De este modo es posible descansar unos segundos antes de reiniciar el ataque o de prepararnos para defender.

Un detalle curioso es la inteligencia con la que actúa nuestro compañero cuando es controlado por el ordenador. Así, por ejemplo, si él tiene la pelota en su poder intentará siempre desmarcarse y sólo pasará cuando no haya ningún contrario cerca.

Entre fase y fase del juego aparece, en la parte superior, un marcador con una serie de letras, las cuales representan las distintas estrategias que tendremos que seguir cuando entremos en el turno de ataque o defensa. Todas ellas corresponden a una serie de movimientos precifrados, que son los que tendrá que realizar nuestro compañero una vez que empecemos a movernos sobre nuestra cancha o la contraria.

Basketball tiene tres niveles de dificultad distintos para adecuarlo a la habilidad de todos los jugadores y utiliza cuatro tiempos, igual que ocurre en la NBA.

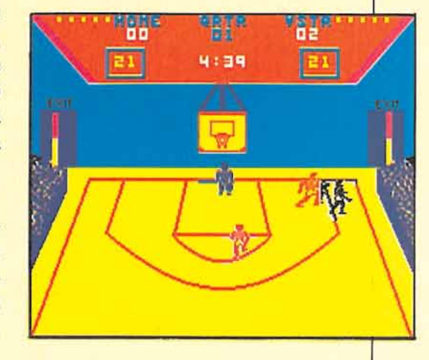
El tiro a canasta, quizás sea de todos los movimientos el más importante de dominar y uno de los que más práctica requiere. Otros, como el gancho, son casi automáticos y sólo se producen cuando nos encontramos bajo el «aro».

La fase de entrenamiento es ideal para aprender a dominar todos y cada uno de los movimientos que puede realizar nuestro jugador y que, dicho sea de paso, son bastantes.

Se ha sacrificado la espectacularidad gráfica y, en cambio, se ha conseguido un producto muy bien terminado en todos los sentidos. Es fácil de jugar, fiel a la realidad, rápido y muy sencillo de manejar.

Este Basketball reúne todos los requisitos que debe tener un programa de baloncesto para ser adictivo, entretenido y lleno de emoción.





Micro VDU Screen controller

AMSTRAD

MICRO 1
Duque de Sesto, 50
Madrid



Este periférico, válido para todos los modelos CPC de Amstrad, permite una vez conectado al ordenador, variar la velocidad del reloj que controla el ordenador. De este modo se consigue que las imágenes aparezcan poco a poco, modificando también a nuestro gusto la velocidad de algunos juegos.

Aunque no se puede asegurar al 100 por 100 su compatibilidad con todos los juegos, cuando podemos emplearle facilita considerablemente la consecución de los objetivos que plantea cada programa.

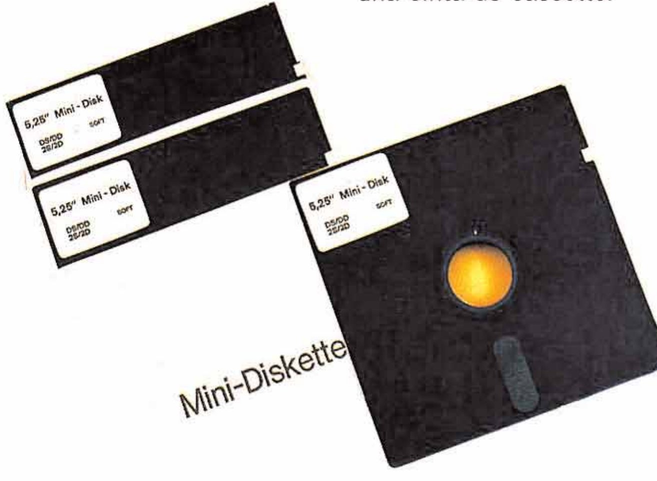
Su manejo se realiza de forma muy sencilla sin necesidad de software, a través de un pequeño aparato, semejante a un ratón. Lo activaremos pulsando un botón y modificaremos la velocidad girando un pulsador hacia la derecha, si queremos aumentarla, o hacia la izquierda si queremos disminuirla. Este periférico permite también congelar la imagen, lo que a efectos prácticos es muy interesante, ya que de este modo podemos estudiar cuáles van a ser nuestros movimientos en el caso de enfrentarnos a una situación conflictiva en un juego.

Screen controller es un periférico interesante que nos permitirá sacar más provecho a algunos juegos, aunque cuenta con el impedimento de su incompatibilidad en algunos casos.

Mini diskettes

MICRO 1
Duque de Sesto, 50
Madrid

Micro 1 comercializa diskettes de 5 1/4", de doble cara y doble densidad para utilizar en unidades de discos de Spectrum, Amstrad y Commodore. La diferencia de precio de estos diskettes con otros comercializados en España, es considerable si tenemos en cuenta la relación precio-calidad. Podrán adquirirse a 295 ptas., y nos permitirán almacenar, más o menos, nueve programas a un precio comparable al de una cinta de cassette.



Mesa

COMERCIAL LEVANTE
Arenal, 9
Madrid

En más de una ocasión, todos los usuarios de ordenadores personales nos hemos enfrentado al engorro de vernos sumidos en una maraña de cables, sobre todo en el caso del Spectrum, sin poder dedicarnos con comodidad a acabar con innumerables enemigos o a cualquier otro cometido más «serio». Para solventar este inconveniente, una mesa organizada evitará que nuestro ordenador salga volando en cualquier maniobra peligrosa.

De momento, y para que los más pequeños puedan crear un entorno válido, esta original mesa, de tamaño adecuado a las necesidades de sus destinatarios, hará las delicias de los fanáticos del orden.

Phoenix 3.0

SPECTRUM

ABACO INFORMÁTICA
Gran Vía, 57
Madrid

Hace ya algún tiempo apareció el primer periférico de producción nacional que se englobaba en la denominación general de transfer. Ahora Abaco, su creadora, ha puesto en circulación una nueva versión que introduce algunas mejoras respecto a sus predecesoras.

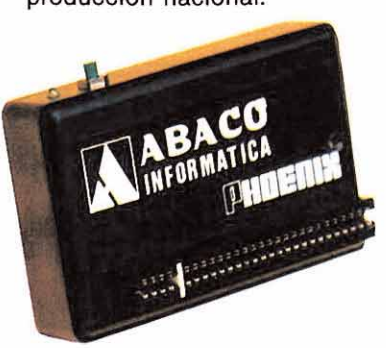
Para quienes se inicien en el mundo del hardware, aclaramos que un transfer es un periférico que permite salvar en disco, cinta o microdrive un programa almacenado en memoria.

Su manejo es sencillo; pulsando simplemente un botón podemos acceder al menú que permite realizar copias en cassette a distintas velocidades.

La opción más innovadora de este interface, respecto a las otras versiones, es la de poder retornar al programa en el punto donde lo detuvimos sin perder la información, e interrumpir la grabación retornando al menú.

La mayoría de los transfers existentes en el mercado incorporan una opción que permite pokear directamente. Sin embargo, aunque Phoenix 3.0 no tiene esta opción, sí podemos introducir los pokes tecleando un pequeño programa que lo posibilita.

Una utilidad muy concreta en un periférico de producción nacional.



BASKETBALL™

PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA

Two-on-Two

POR FIN EL AUTENTICO JUEGO DE BASKET DE EQUIPO

ESTE BASKET EMPIEZA DONDE OTROS ACABAN.

OPCIONES:
UN JUGADOR CONTRA OTRO
UN JUGADOR CONTRA EL ORDENADOR
DOS JUGADORES CONTRA EL ORDENADOR

PODRAS REALIZAR UN ENTRENAMIENTO PREVIO AL PARTIDO PARA CALENTAR MUSCULOS.

ELIGE ESTRATEGIA DE DEFENSA Y ATAQUE.

PODRAS DEFENDER EN ZONA Y HOMBRE A HOMBRE.

LANZAMIENTOS DE DOS Y TRES PUNTOS.

CUIDADO CON LA ZONA DE TRES SEGUNDOS.

NO JUEGUES SUCIO, EL ARBITRO PITARA LOS PASOS, PERSONALES, ETC.

OJO CON EL TIEMPO DE POSESION DEL BALON.

DISPONES DE CUATRO TIEMPOS.

VIVE EL AUTENTICO BASKET AMERICANO CON LAS GRANDES ESTRELLAS, ***GANCHOS, BLOQUEOS, MATES, REBOTES,*** *ETC.*

NO ABUSES DE LAS INDIVIDUALIDADES, ***RECUERDA QUE TIENES COMPAÑERO DE EQUIPO.***

SI EL PARTIDO SE TE PONE CUESTA ARRIBA, NO DUDES EN PEDIR ***TIEMPO MUERTO.***

CUANDO TERMINES EL ENCUENTRO, RELAJATE VIENDO LA ***REPETICION DE LAS MEJORES JUGADAS.***

Y OJO, CONTROLA ***LA ESTADISTICA DEL PARTIDO*** *TRES PUNTOS, REBOTES, BALONES ROBADOS Y, COMO NO, MAXIMO ENCESTADOR).*

PRECIO 880 pts.
disco AMSTRAD 2.395



¡INCREIBLE! NUNCA VERAS UN SIMULADOR DE BASKET TAN PERFECTO.

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

Joysticks para todos

COCONUT
Tutor, 50
Madrid

No os descubriríamos nada nuevo si os contáramos que los joysticks resultan en muchas ocasiones imprescindibles si no queremos machacar los teclados de nuestros ordenadores en programas agresivos. Ésta es la razón por la que continuamente aparecen en el mercado nuevos joysticks. Aunque su configuración es semejante en la mayoría, su evolución se dirige siempre a conseguir diseños cada vez más anatómicos y, sobre todo, mucho más resistentes. Éste es el caso de dos nuevos joysticks venidos directamente del otro lado del charco. Euromax y Moonraker II son los sugestivos nombres de estos complementos imprescindibles a todo buen jugador. Curiosos diseños, resistencia a prueba de bombas y un precio superaccesible, 4.200 el primero y 3.400 el joystick Moonraker, son entre otras las características de estos nuevos y sofisticados joysticks.
Coconut comercializa también al precio de 7.000 ptas., un joystick con interface, especial para el Amstrad PCW. Su nombre es Joycestick.



Fundas para diskettes

COCONUT
Tutor, 50
Madrid

A la hora de trabajar con cualquier ordenador, no cabe duda que hasta el más mínimo detalle que nos facilite nuestra tarea tiene una buena acogida. En estas páginas, que generalmente dan cabida a sofisticados periféricos, hemos reservado un pequeño hueco para un curioso utensilio que soluciona un problema elemental de organización. Para evitar que los discos de tres pulgadas ocupen descontrolados el lugar más insospechado de nuestra mesa, las fundas que encontraréis en Coconut permiten clasificar nuestros discos en riguroso orden. Cada funda se vende al precio de 1.500 ptas.



Dos buenas ideas

MSX

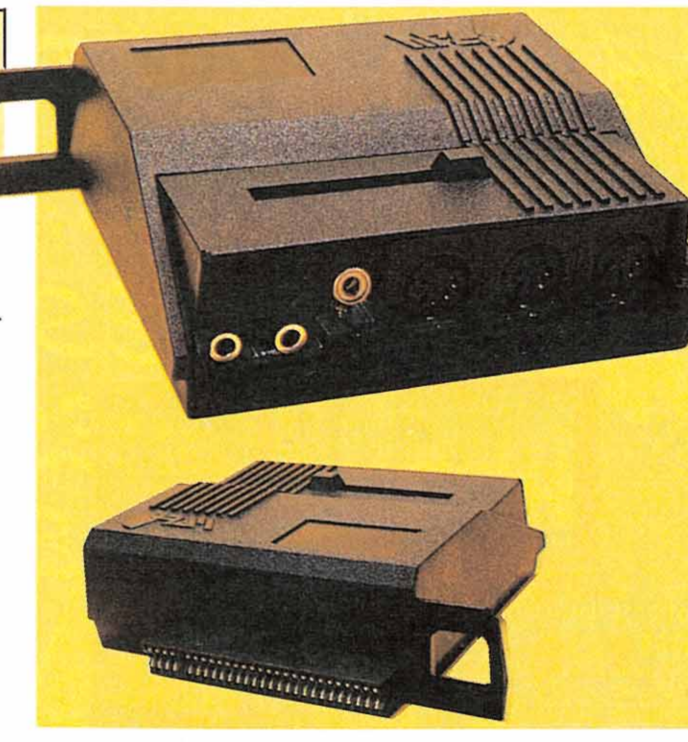
IDEALOGIC
Valencia, 85
Barcelona

Entre todas las utilidades que circulan por el mercado español, tal vez las que cuenten con mayores adeptos por su sencilla aplicación a la vida diaria, sin meterse en temas de programación, sean las bases de datos y los tratadores de textos. Idealogic ha lanzado para MSX dos de estas utilidades en cartucho, que combinadas permitirán, desde crear ficheros y archivos a desterrar la máquina de escribir, sustituyéndola por nuestro ordenador, con las consiguientes ventajas que esto entraña. *Ideabase* es un programa creado para el control de registros y archivos, que permite clasificar cada campo atendiendo a un criterio previamente delimitado. Ideabase puede ser utilizado conjuntamente con *Idea Text*, un tratador de textos, que trabaja normalmente a 32 columnas, aunque permite organizar el texto final en 80 columnas. En este tratador, con todas las características propias a este tipo de programas, no tendrá secreto introducir márgenes, centrar los textos, justificar automáticamente las líneas y así un largo etcétera de interesantes opciones.
Programas adecuados para poner las cosas más fáciles a los sufridos usuarios de ordenador.

The music machine

SPECTRUM

RAM ELECTRONICS Ltd.
Unit 16, Redfields Ind.
Park Redfield Lane,
Church Crookham
Aldershot, Hants.
GU13 ORE



The music machine es el nuevo periférico para Spectrum que la compañía RAM comercializa en Inglaterra. Aunque todavía no tiene distribuidor en España su calidad le convierte en una utilidad valiosa para todos aquellos interesados de una forma u otra en la música.
Este interface permite obtener de nuestro ordenador ritmos y melodías. Podremos con él, combinarlos, salvarlos o cargarlos desde cinta y simular ecos musicales entre otras cosas.
Para poder utilizar este potente interface, previamente debemos cargar la cinta que le acompaña; así accederemos por software a su gestión y a una pequeña demostración de sus posibilidades.
Su funcionamiento a través de teclado es bastante simple. Desde el menú principal podremos activar la melodía de la demo, simular ecos y situarnos frente al Spectrum como si de un piano o una batería se tratase. Posibilita también la creación de nuestras melodías, localizando en un pentagrama en pantalla las diferentes notas. The music machine es capaz de almacenar hasta ocho sonidos de cualquier tipo a través de un micrófono desde el exterior.
Una de las opciones más interesantes es la incorporación de un interface MIDI que permite conectarlo a cualquier instrumento musical que admita este protocolo.
Estamos, pues, ante un periférico que amplía considerablemente las posibilidades del Spectrum. The music machine crea un nuevo concepto de la música.

Azimut

MSX

COMPULOGICAL
Santa Cruz
de Marcenado, 31
Madrid
Tel. 241 10 63

Los problemas de carga en el cassette son algo común a los usuarios de los pequeños ordenadores personales. Para que éstos dejen de sufrir esta molestia adicional a la lenta carga desde el cassette, este Kit para MSX elimina gran parte de los problemas.
El ajuste del azimut por medio del software que compone el Kit se realizará de forma sencilla alineando la cabeza del cassette según el nivel de grabación de cada cinta. Un instrumento imprescindible para acabar con los errores de carga desde cinta, tan frecuentes con el uso.





PAW Profesional adventure writer

SPECTRUM

2 Park Crescent, Barry
South Glam
Inglaterra

Las aventuras gráfico-conversacionales cuentan en Inglaterra con un elevado número de incondicionales.
Diseñar nuestras propias aventuras es, sin duda, un reto importante, pero con ayuda de este programa de Gilsoft las dificultades disminuyen considerablemente. PAW, avalado por la garantía de haber sido utilizado en programas como Frankenstein de CRL, aparece con un nivel de calidad muy elevado.
PAW, disponible actualmente para Spectrum al precio de 22,95 libras, al cambio aproximadamente 4.600 pesetas, estará disponible dentro de muy poco para Commodore y Amstrad.
Permitirá no sólo crear el texto de las aventuras eligiendo entre un amplio vocabulario y variados caracteres, que incluyen por ejemplo textos en letra gótica; sino que permite, al mismo tiempo, diseñar los gráficos de nuestro programa.
Una interesante utilidad para quienes decidan adentrarse fácilmente en la creación de aventuras, pero eso sí, en inglés.





TODO SOBRE GRAFICOS

¡A LA VENTA EN TU KIOSKO!

¡VERLO para CREERLO!

CAJA N 1

LEAGE CHALLENGE
SIMBAD
VAGAN ATTACK
ALPINE GAMES
SEA BEATTLES
EIGHTS

(SPECTRUM)

CAJA N 3

PRO GOLF
SCEPTRE OF BAGDAD
NICOTINE NIGHTMARE
SUPER BRAT
SELF DESTRUCT
THE THINKER

(SPECTRUM)

CAJA N 2

OLYMPIAD 86
CONNECT 4
CAVERNS OF KONTONIA
CHINESE PATIENCE
SURVIVORS
REVENG OF THE C5

(SPECTRUM)

CAJA N 4

COPS 'N' ROBBERS
RATTLER
CONNECT 4
THE THINKER
'ROLLIN'
DICKIES DIAMONDS

(COMMODORE)



CAJA N 5

SAS ASSAULT COURSE
OLYMPIAD 86
REVENG OF THE C5
LEAGUE CHALLENGE
VAGAN ATTACK
ALPINE GAMES

(AMSTRAD)

pvp:
1995 pts

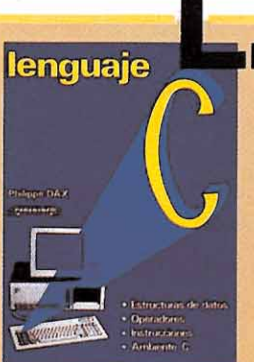


SÍGUENOS EL JUEGO.

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION Paseo de la Castellana, 141 28046 Madrid
Tel 459 30 04 Tel Barna 209 33 65 Telex 22690 ZAFIR E



LENGUAJE C



Philippe Dax
Paraninfo
203 págs.

El lenguaje C, que apareció como el lenguaje del sistema operativo UNIX, está adquiriendo cada vez más independencia, provocando entre los usuarios un creciente interés por la programación en dicho lenguaje.
La editorial Paraninfo pretende ampliar los conocimientos sobre este lenguaje, tratando de forma sencilla y breve los aspectos más destacados, resaltando las ventajas de este lenguaje respecto a otros también populares.
La primera parte del texto sirve de introducción, situándolo dentro de su ámbito histórico y predefiniendo sus características. Continúa exponiendo los elementos básicos como unidades sintácticas, tipos de datos y su almacenamiento, estudio de operadores y expresiones. Deja para los últimos capítulos el análisis de tablas, punteros, estructuras, funciones y comandos entre otros temas.
El libro incluye también varios apéndices donde se encuentran datos de escritura para programar y un estudio comparativo de un programa en varios lenguajes.
Es importante destacar que el texto parte sobre una base que presupone en el lector, por lo que todos aquéllos que sean profanos en la materia, pueden tener bastantes problemas.

SYMPHONY



Dick Waller
Anaya
158 págs.

El micromanual de Symphony es un libro que nos ofrece todas las ventajas de una guía rápida, abreviada, destinada a hacer más comprensible el conocimiento de este popular paquete integrado.
Otra de sus peculiaridades más significativas es la de ser un manual resumido considerablemente, que nos permite eludir, en un principio, esos tediosos manuales —que nunca sabemos por dónde coger— de este tipo de programas tan complejos.
A lo largo de 11 capítulos y tres apéndices muy bien estructurados iremos descubriendo todos los secretos del Symphony y dispondremos de los conocimientos necesarios para poder manejarlo desde el principio con todo tipo de garantías.

TERMODINÁMICA Y TRANSMISIÓN DEL CALOR



D. H. Bacon
Anaya
245 págs.

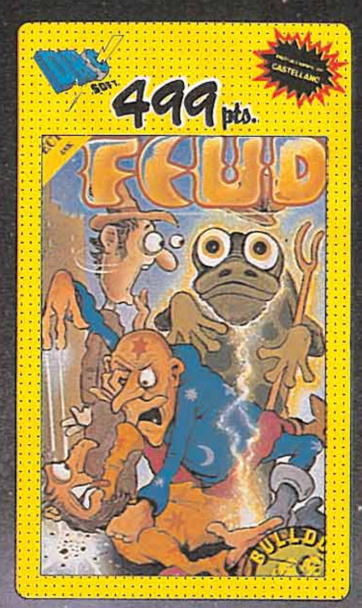
Este libro pertenece a la colección *Temas universitarios con microordenador*, que pretende establecer un puente entre la informática práctica, la programación y las diversas materias que se estudian en las diferentes carreras universitarias.
Concretamente, éste que nos ocupa está dedicado íntegramente a introducirnos de un modo práctico en el conocimiento de la termodinámica, explicándonos, paso a paso, las distintas teorías sobre la transmisión del calor. Todo ello mediante programas, ejercicios y ejemplos.
En cada uno de los capítulos se tratan, en primer lugar, todos los aspectos teóricos para pasar posteriormente, mediante una serie de programas muy concretos, a mostrarnos el lado práctico.

PROGRAMACIÓN EN TURBO PASCAL



Rodnay Zaks
Anaya
478 págs.

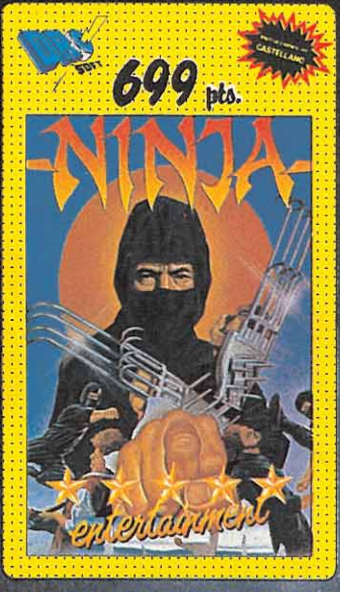
Estamos ante un manual, en toda la extensión de la palabra, de lenguaje Pascal y Turbo Pascal, que no pretende otra cosa que servir de guía a todos los programadores expertos o no en la materia.
El libro de Rodnay Zaks nos lleva desde los conceptos más básicos hasta las técnicas de programación más avanzadas, a través de 15 capítulos, bastante claros en cuanto a la forma de explicar se refiere.
En cada uno de estos capítulos se describe el lenguaje Pascal y las diferencias de éste con las características que definen el Turbo Pascal.
Para facilitar el aprendizaje, el libro cuenta con multitud de ejercicios muy útiles, destinados a que el lector verifique su progreso en el aprendizaje.



COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX

FEUD
Con tu sabiduría puedes encontrar los ingredientes de las POCIONES MAGICAS, mientras recitas los conjuros de tu maligno enemigo LEANORIC.





COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD

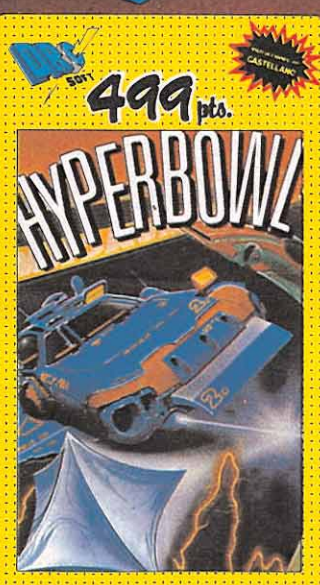
NINJA
Eres un NINJA, demuestra tu destreza luchando contra los mejores Budokas en un combate a MUERTE.

¡¡NO PUEDE SER!!



499 pts.

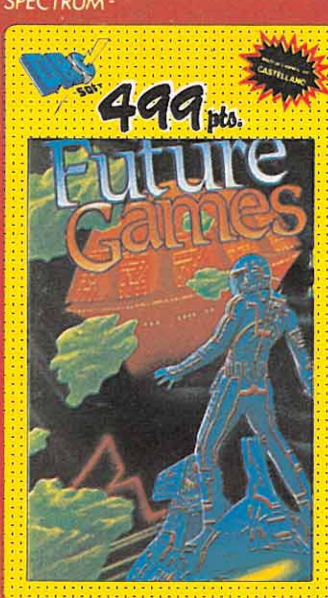
SERIE M.A.D. 699 pts.



COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD

HYPERBOWL
En el año 3.600 el hockey sobre hielo ha alcanzado el nivel de máxima tecnología. Diez clases diferentes de naves, se enfrentan en un campo metálico...

- SPECTRUM -

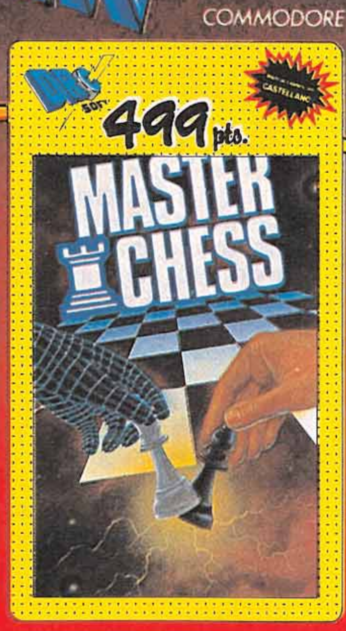


FUTURE GAMES
Juéga tu libertad contra la muerte. Si ganas, la consigues, si pierdes, desde el lugar donde estés, ya no te importará...



TERMINUS
Un grupo de gamberros, que siembra el pánico por donde pasa, ha decidido rescatar a su lider del planeta prisión TERMINUS

COMMODORE



MASTER CHESS
Tu ordenador es tu mejor contrincante. Piensa más rápido que tu, pero tu puedes jugar mejor y ganarle. ¡INTENTALO!

SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



Y otros 120 juegos mas.

MASTERTRONIC

CÓDIGO SECRETO

MSX

LIVINGSTONE, SUPONGO

La mina (situada debajo de la cascada), deberemos pasarla de la siguiente manera:

Nos dejamos caer en el tronco mirando hacia la cascada y con la pértiga preparada con fuerza 4,30, automáticamente caeremos en el extremo de la cascada, avanzamos hacia adelante y caemos debajo de la cascada.

Esta operación hay que realizarla a la mitad de la longitud de la cascada.

David López Espinosa
(Madrid)

COMMODORE

YIE AR KUNG FU



Si queréis pasar el Pole sin ninguna dificultad seguir este truco. Agacharos al empezar el juego y cuando se acerque, pulsar el botón, automáticamente saltar ya que sin no os cogerá.

Hilario García Ostos
(Córdoba)

COMMODORE

WILLIAM WOBBLER

En un principio, el juego no está nada claro. Por cualquier agujero que nos tiremos, nos toparemos con un objeto blanco y azul, mortífero, por supuesto.

Esto dará una pista: Nada más empezar, nos arrojaremos por cualquier cráter de la superficie, y nos dejaremos matar por el objeto mencionado. En la siguiente partida, hacemos lo mismo; y en la próxima, al intentar suicidarnos, veremos que el artefacto ha desaparecido. Si en ese cráter no resulta, probad con otros. No falla.

Javier Guerrero Díaz
(Cádiz)

SPECTRUM

TEMPEST

Poke 33462,n = N.° de vidas para los dos jugadores.
Poke 33537,0 = Vidas infinitas, 1.er jugador.
Poke 33610,0 = Vidas infinitas, 2.° jugador.

Amador Merchán Ribera
(Madrid)

AMSTRAD

COBRA

Para evitar que nos maten debemos ir saltando todo el tiempo, de este modo aunque nos den las balas no sufriremos ninguna lesión. Este truco sólo tiene el inconveniente de que si dejamos de saltar la muerte será instantánea.

Por esta razón en la fase tres, donde sale la chica, debemos aguantar sin saltar o la chica no saldrá. Pasada esta fase podemos seguir dando botes hasta llegar al final del juego.

José París
(Madrid)

COMMODORE

SUPER ZAXXON

Al llegar a los dragones debemos disparar a la boca y cuando el dragón saque la lengua de fuego dirigirnos a la izquierda y al suelo de la pantalla. De esta manera no nos matará. No debemos olvidar apartarnos tan pronto como el dragón dispare la lengua de fuego.

Carlos Luis Sieira
(La Coruña)

MSX

KNIGHTMARE

Si nos vamos al segundo río, a la izquierda al fondo en un rincón, no hay nada, pero si disparamos muchas veces saldrá el cuadro (con la interrogación) y desde este momento dispararle 29 veces; pondrá EXIT, pasamos por encima del cuadro y llegamos a la segunda pantalla fácilmente.

Si queremos conseguir una vida tenemos que ir directamente al tercer río, nos dirigimos hacia arriba donde hay dos cuadros con interrogación, luego a la derecha, bajamos hasta llegar a unas columnas que nos impiden continuar bajando y dispararemos varias veces, saldrá un cuadro con interrogación, disparamos de nuevo y saldrá una corona redonda que nos dará una vida gratis en la primera pantalla.

Juan Antonio Martínez
(Almería)

SPECTRUM

INFILTRATOR

Para que los fanáticos de este juego puedan superar la primera fase con facilidad, el siguiente truco nos ayuda considerablemente. Cuando veamos un avión tendremos que pedirle rápidamente su identificación. Según el nombre que nos diga le tendremos que contestar Overlord o Infiltrator para que no nos ataque. También os digo lo que habrá que responder a cada nombre:

Seth: Infiltrator
Zippy: Overlord
Rhambow:Overlord
Gomer:Infiltrator
Buzz:Overlord
Scum:Overlord
Gizmo:Infiltrator
Boomer:Overlord
Rattie:Overlord
Haymish:Infiltrator
Weaslase:Overlord
Whipple:Infiltrator
Napples:Infiltrator
Dweezil:Infiltrator

Alberto Borés (Barcelona)



RAMBO

Se colocan dos joysticks y cuando vayas sin el helicóptero, utiliza uno hacia arriba y el otro hacia abajo y así dejará plantado un puñal (sólo funciona con el puñal). Cuando vayas hacia la base americana en helicóptero deberás de hacer lo mismo sin disparar y el helicóptero empezará a correr. Si no funciona la primera vez, vuelve a probarlo.

Ramón Franch (Barcelona)

AMSTRAD

10th FRAME

Cuando empieces la partida mueve al muñeco una vez a la izquierda, saca después el punto de mira y muévelo también una vez a la izquierda. Hecho esto dale al disparo y déjalo pulsado hasta que el muñeco suelte la bola, siempre harás pleno y ganarás todas las partidas en la categoría Kid.

Bernardo Pérez (Málaga)



AMSTRAD

LIVINGSTONE, SUPONGO

Para obtener vidas infinitas, pulsa la tecla @ durante el gráfico donde sale el hombre en la hamaca. También podemos coger la joya del poblado negro más fácilmente, dirigiéndonos a la zona de las arenas movedizas y allí en el borde poner la pértiga a fuerza ocho y saltar, en el aire cambiar al cuchillo y matar al negro de la plataforma.

Rafael Reyes Álvarez (Sevilla)



COMMODORE

LITTLE COMPUTER PEOPLE

Hay bastantes poseedores de este juego, que ignoran que hay qué hacer; aquí van algunas ayudas: en el juego se le dan órdenes al personajillo protagonista; cuando dichas órdenes no le parecen bien, se rasca la espalda, mostrando cansancio o inconformidad. Éstas son algunas sentencias que nuestro amigo ejecutará siempre:

— «Play the piano.» Nuestro «prota» se sentará al piano e interpretará una bella melodía. Hay cuatro canciones distintas.

— «Play the computer.» Puede teclear un programa, o echar una partida a un juego.

— «Dance.» Os partiréis de risa contemplando los movimientos, y sobre todo, la cara de nuestro personajillo.

Hay otras acciones que realiza solo, sin motivo aparente, como poner un disco (Bonita canción), irse por una puerta, llamar por teléfono o hacer gimnasia; incluso poner la tele y sentarse a verla.

Un punto muy importante del juego radica en la hora; al principio se nos pide una hora del día. Dependiendo de la hora, hará ciertas acciones. Yo he llegado a verle cocinar, comer, lavar los platos, limpiarse los dientes, y lo más gracioso, ¡ir al water!

Ah, para que el muñeco os preste atención, deberéis teclear «Hello».

Javier Guerrero Díaz (Cádiz)

SPECTRUM

FIST II

Un truco muy práctico para este juego y concretamente para evitar el rollo de estar pendiente de las diagonales, es el siguiente: se redefinen las teclas normalmente y al jugar, prescindimos totalmente de ellas. Si, por ejemplo, queremos hacer la diagonal abajo-izquierda, pulsaremos la tecla de abajo y la izquierda y obtenemos el mismo efecto.

Francisco Javier Martínez (Vigo)

COMMODORE

TIR-NA-NOG

Muchos sabéis que, en la versión de Spectrum, hay un truco muy útil para deshacernos del Sidhe, los orangutanes de las cuevas y los arbustos espinosos de los caminos fácilmente. Por desgracia, los Commodores no disponen de tantas facilidades, pero si queréis libraros de los arbustos, haced lo siguiente: cuando alguno se interponga entre vosotros y el camino que pensáis coger, os acercáis todo lo que podáis a él, y cambiáis de perspectiva (o sea, Norte, Sur, Este y Oeste). Veréis vuestro camino despejado.

Javier Guerrero Díaz (Cádiz)

COMMODORE

SILENT SERVICE

Cuando hayamos escogido la opción «War Patrol» (patrullas de Guerra) y se nos haya acabado el fuel (O Days Fuel), moveremos nuestro submarino a través del mapa de patrullar hasta llegar a tocar una de nuestras bases (puntos parpadeantes) sin llegar a coincidir el punto que indica nuestro submarino con el que señala la base, ya que si así lo hiciésemos el juego finalizaría. Si hacemos bien esta operación tendremos el fuel necesario para otro viaje así como recargo de torpedos, con lo cual podemos seguir jugando hasta que nos derriben.

El acceso al mapa de patrulla se realiza con la tecla de función F8, aparecerá entonces el fuel del que disponemos, tras pulsar F7 podemos mover nuestro submarino (punto negro) a través del Pacífico por medio del joystick y pulsando fuego para pasar al control del submarino ya en la zona deseada. Si mientras movemos el punto, nuestras bases y el borde de la pantalla dejan de parpadear, entonces es que nos hemos cruzado con un convoy japonés (Enemy Ships Sighted), pulsaremos fuego y ya estarán al alcance del submarino.

SILENT SERVICE

Justo Novo (Asturias)

SPECTRUM

GREAT ESCAPE

Para conseguir subir la moral hasta el tope, coges la llave roja y a la hora de desayunar en vez de irte a tu mesa, te vas por la dirección contraria donde te encontrarás con una puerta cerrada. Pues bien, en vez de abrirla y pasar, dejas un rato apretado el botón de usar y verás como la moral va subiendo hasta el tope y además te dará un montón de puntos.

Ignacio Pereira Fernández (Madrid)

SPECTRUM

ARKANOID

Este truco consiste en que cuando se vayan a grabar los récords, en lugar de poner nuestro nombre, lo grabamos con PBRAIN y finalmente pulsamos la tecla de disparo. En pantalla saldrá «space to cheap" y si pulsamos SPACE saldremos en la última fase donde lo dejamos, con las vidas iniciales. Después si nos vuelven a matar, cuando salgamos en la pantalla de los récords, sólo deberemos pulsar el "." del Spectrum y otra vez pasará lo mismo.

Francisco Javier García (Sevilla)

AMSTRAD

GREEN BERET

Un pequeño truco para este juego consiste en lo siguiente: Una vez cargado el juego, empezamos a jugar con normalidad y pulsamos ESC, con lo cual nos encontraremos en el modo de pausa, a continuación pulsamos el punto del teclado numérico seguido por las teclas Z y B. En este momento pasaremos a la siguiente fase. Este truco podrás utilizarlo cuantas veces quieras.

Jesús Marqués González (Madrid)

COMMODORE



Según las instrucciones, pulsando RESTORE hacemos una pausa. Pero si lo pulsamos cuando estemos andando, y la pantalla haga scroll, veremos como el muñeco anda solo. Pero lo mejor de esto es que, mientras el personaje ande solo, no aparecerán los enemigos.

Con el mismo procedimiento podremos sortear los acantilados y las panteras.

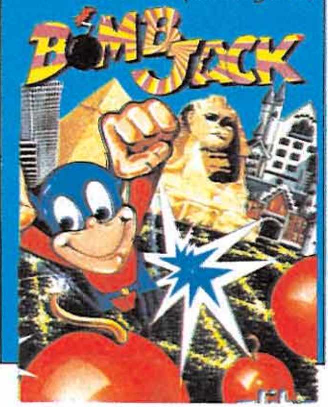
Javier y David Guerrero Díaz (Cádiz)

SPECTRUM

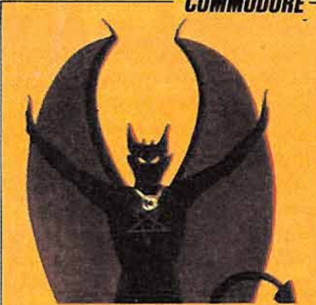
BOMB JACK

En este juego las monedas con la letra P, las que paralizan a los enemigos, aparecen cada vez que recogemos 11 ó 12 bombas. Saldrá una cuando llevemos la mitad de las bombas y otra cuando nos quede una bomba. Si esta última no la recogemos, saldrán más.

Juan de la Cruz Martínez (Cartagena)



COMMODORE



UNDERWURLDE

Existe un truco muy útil para este juego, y es el siguiente:

En la pantalla de al lado de la del comienzo hay un reloj de pared; si nos situamos debajo, un poco a la izquierda, y saltamos hacia arriba, iremos rebotando hasta llegar al nivel 14. Así nos habremos ahorrado el tener que acabar con el diablo octópodo.

Javier Guerrero Díaz (Cádiz)

COMMODORE

SANXION

Este fantástico juego tiene 10 niveles, con distintos escenarios; uno de los más sobresalientes, tanto por su calidad gráfica como por la implacabilidad de sus enemigos, es el Bosque. Allí nos atacarán varias formaciones, de 2 naves cada una, a una velocidad endiablada. No hay una regla fija, pero la mejor forma de atravesarlos es volar bajo, sin dejar de disparar; cuando veamos que todas van por arriba, podemos tomar velocidad, aunque prudentemente.

Javier Guerrero Díaz (Cádiz)



AMSTRAD

NOSFERATU

Si quieres pasar a la segunda parte del juego teniendo las escrituras, pon la sexta opción: «Load Old Game»; hecho esto te preguntará un nombre; teclea «P» y seguido Enter.

Carlos Aganzo García (Madrid)

COMMODORE

ARROW OF DEATH

Si no sabéis cómo empezar con esta aventura gráfica, lo siguiente os ayudará:

Empezamos en la pantalla del mensajero muerto. Hemos de examinarlo (Examine messenger); encontraremos un amuleto. Vamos al oeste, y luego al sur. Allí encontraremos al mago Zardra, moribundo. Examinándolo, nos dirá: «Magic arrow... Kill Xerdon» antes de morir. Ya sabemos que hemos de matar a XERDON con una flecha mágica. Nos dirigimos al este, a la cocina, y la examinamos. Encontramos un gancho (hook). Volvemos al oeste, luego al norte, y por último al oeste. Si examinamos la cama, encontraremos un almohadón (pillow). Examinando éste notaremos algo, que aún no podemos coger; si examinamos el escudo, veremos que se mueve; moviéndolo tres veces (Turn coat), abriremos un pasadizo secreto, en el que se encuentra la espada. Con ella cortaremos la almohada (Cut pillow), y encontraremos una bolsita llena de monedas. Si se las damos al mendigo (beggar) del cruce de caminos (Crossread), nos dará dos objetos, uno de ellos es muy importante para pasar al nivel siguiente.

Javier Guerrero Díaz (Cádiz)

SPECTRUM

COOKIE

En el juego cookie, en el primer nivel, ponte en la parte de arriba sin moverte para los lados y dispara continuamente, excepto cuando venga basura que dejarás de disparar y continuarás en cuanto se haya ido. Así será más fácil pasar el primer nivel.

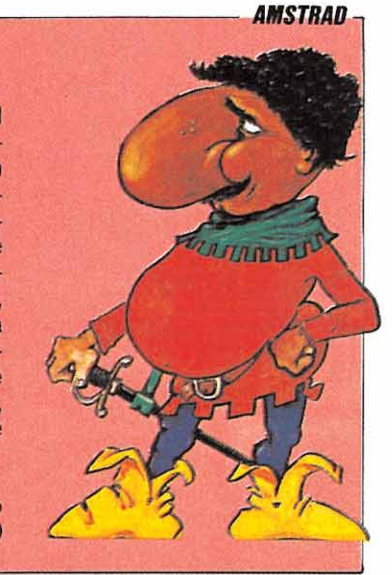
Ignacio Pereira Fernández (Madrid)

AMSTRAD

SIR FRED

Para pasar la pantalla del borracho sin tener que darle nada a cambio, hay un truco, pero siempre y cuando tengas en tu poder la espada. Se salta la piedra que hay en esta pantalla y cuando estemos subidos en ella, ponemos la espada en la posición baja, retrocedemos hacia atrás y en vez de pasar a la pantalla anterior, pasaremos a la posterior de la del borracho.

José Manuel Rodrigo (Zaragoza)



COMMODORE

FIST II

Un truco para luchar es situarse delante del luchador de espaldas, después dar una voltereta hacia atrás y practicar un golpe rápido con los nudillos. Cuando hayamos dado dos o tres golpes, voltereta para adelante y repetir la operación.

Si no os habéis fijado, existe una patada circular que es muy eficaz cuando el enemigo está aturdido.

Rafael Nieto Abadía (Cádiz)

COMMODORE

BREAKTHRU

Si queréis tomaros un segundo de respiro, podéis subiros sobre los puentes y construcciones, simplemente saltando sobre ellos en el momento adecuado.

Javier Guerrero Díaz (Cádiz)



SPECTRUM

RAID OVER MOSCOW

En la tercera pantalla (la de los cinco silos), para cargarnos los silos de los lados, nos pegamos a los que queremos destruir y ajustamos la altura. En los otros tres silos, disparamos corriendo de un lado a otro hasta que el disparo coincida con el punto del silo, ajustamos la altura y disparamos.

Juan de la Cruz Martínez (Cartagena)

SPECTRUM

MEGABUCKS

En el Megabucks para que no suene la alarma, debemos coger el control remoto y activarlo. Se encuentra en el primer hueco en el techo de la casa.

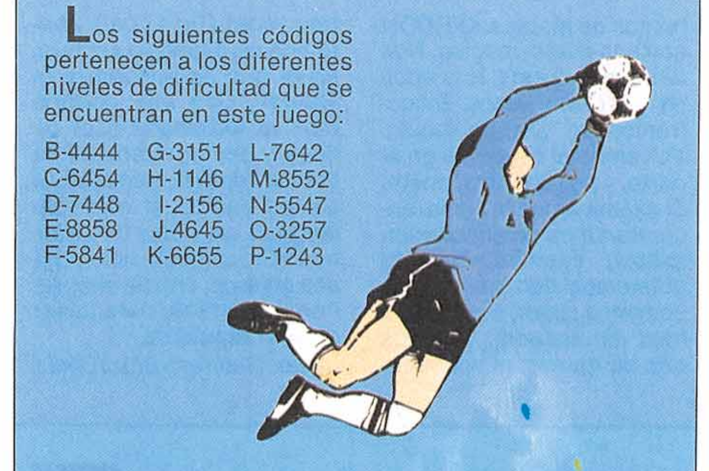
Pedro Pérez (Madrid)

SPECTRUM

PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA

Los siguientes códigos pertenecen a los diferentes niveles de dificultad que se encuentran en este juego:

B-4444	G-3151	L-7642
C-6454	H-1146	M-8552
D-7448	I-2156	N-5547
E-8858	J-4645	O-3257
F-5841	K-6655	P-1243



Aclaración:

— El juego continúa dando códigos hasta pasar la letra «Z», pero éstos no pueden ser introducidos en el juego, ya que éste sólo acepta la introducción hasta la «O».

— Para alcanzar el nivel «P» es necesario jugar la opción de mejora de técnica desde el nivel «O» puesto que el programa no acepta el código de «P».

Fernando Gómez Marcos (Álava)

MSX

FIRE RESCUE

En este juego podrás apagar todas las plantas y salvar a sus inquilinos con este programa. Sólo vale para los originales.

Javier Vila Lugo (Madrid)

```
40 KEY OFF
50 COLOR 15,1,1
60 CLS
70 BLOAD"CAS:"
80 FOR I=0 TO 7
85 READ A
90 POKE &HEF56+I,A
100 NEXT
110 DATA &H3E,&H0F,&H32,&HC7,&HC0,&HC3,&H00,&HC0
120 LOCATE 0,10:PRINT"DOG FIGHTER IS LOADING ..."
130 DEFUSR=PEEK(64703!)+(256)*PEEK(64704!)
140 PRINTUSR(0)
```

SPECTRUM

ARKANOID

Uno de los mayores inconvenientes del juego «Arkanoid» es la tediosa espera a la que nos vemos sometidos cada vez que va a comenzar el juego. Con este poke empezaremos directamente el juego sin tener que aguardar ni un segundo más.
POKE 33427,201.

SPECTRUM

AVENGER

Cuando estemos mal de energía, pulsando la tecla «2», Kwon, tu Dios, recogerá las fuerzas necesarias para continuar el juego. Pero ¡ojo!, si la pulsas repetidamente Kwon se enfadará y te matará.

Juan Carlos Navarro (Álava)

COMMODORE

DRAGON'S LAIR II

Si en la cuarta fase (la del rey lagarto) nos quedamos mirando al rey, aunque nos golpee no nos matará, y el ratón tampoco.

Para pasar la séptima fase (mosaico místico) hay que hacer:

1) 5 I
2) 4 A
3) 1 D, 1 B, 2 D
4) 1 B, 4 D
5) 3 B, 3 D
6) 1 D, 2 A
7) 1 A, 4 I
8) 2 A, 2 I, 1 A
9) 1 I, 1 B, 2 I
10) Esperar hasta que podamos salir por la puerta de la izquierda.

Siendo I = izquierda; D = derecha; A = arriba; B = abajo.

Gonzalo Aguilera Martínez (Ávila)

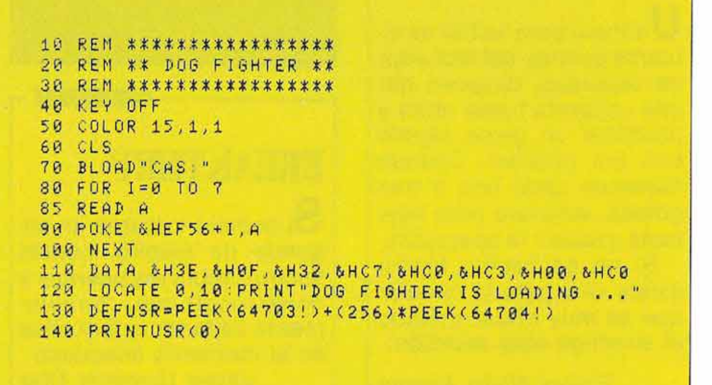
MSX

DOG FIGHTER

En este juego sólo dispondrás de 15 vidas, porque si hubiese más, la pantalla se llenaría de aviones como el tuyo; pero si quieres correr ese riesgo debes cambiar la línea 110 por la siguiente:
110 data &h3e,&hff,&h32, &hc7, &hc0,&hc3,&h00,&hc0

Ahora dispondrás de 255 vidas. ¡Suerte! (Sólo vale para originales.)

Javier Vila Lugo (Madrid)



```
10 REM ****************
20 REM ** DOG FIGHTER **
30 REM ****************
40 KEY OFF
50 COLOR 15,1,1
60 CLS
70 BLOAD"CAS:"
80 FOR I=0 TO 7
85 READ A
90 POKE &HEF56+I,A
100 NEXT
110 DATA &H3E,&H0F,&H32,&HC7,&HC0,&HC3,&H00,&HC0
120 LOCATE 0,10:PRINT"DOG FIGHTER IS LOADING ..."
130 DEFUSR=PEEK(64703!)+(256)*PEEK(64704!)
140 PRINTUSR(0)
```

SPECTRUM

STARSTRIKE II

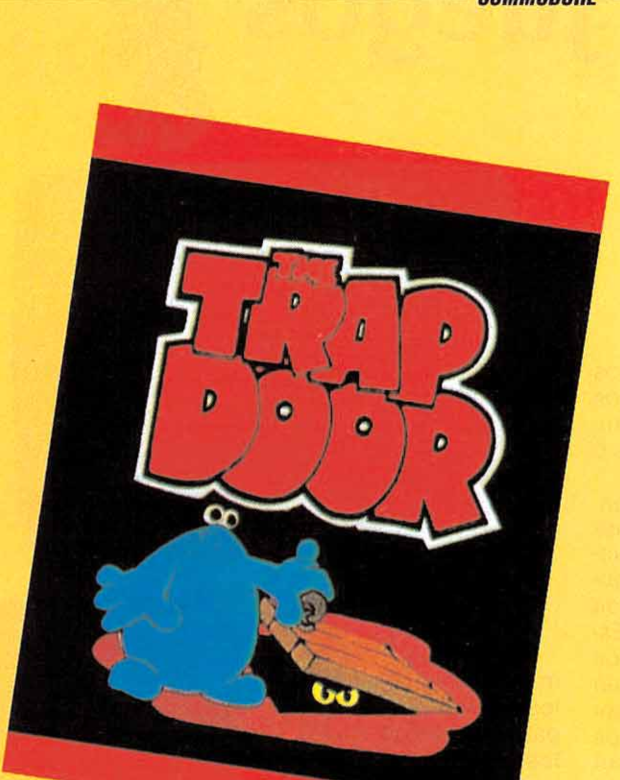


Para poder conseguir el escudo infinito se ha de pulsar el número «2» para la pausa y escribir a continuación: «Hear and obey».

Juan Carlos Navarro (Álava)



COMMODORE



TRAP DOOR

Para cocinar huevos fritos (Fried Eggs), dejamos salir de la trampilla la gallina. Tomamos la sartén y la dejamos en el piso. Ponemos sobre la trampilla cerrada la bala y cuando la gallina esté por encima de ella, abrimos la trampilla y la bala saldrá despedida. La gallina se quedará quieta y abrirá más sus ojos moviéndose hacia la derecha. Seguiremos sus pasos colocándonos justo debajo de ella, ya que tirará un huevo que intentaremos coger en el aire antes de que caiga al suelo y se estrelle. Si la gallina no tira el huevo, tendremos que repetir la operación hasta que lo haga. Una vez conseguido el objetivo —coger el huevo—, pondremos dicho huevo en la sartén y así hasta conseguir tres huevos, que después colocaremos sobre la cocina. Cuando la sartén tenga un color rojizo la sacamos y la colocamos arriba.

Para meter los gusanos en la lata, cogemos ésta y la dejamos en el piso. Después abrimos la trampilla y dejamos que salgan algunos gusanos para meterlos en la lata (por lo menos 3 gusanos). Así ya tendremos la comida lista.

Para hacer jugo de ojos, tomamos las semillas de ojos y las introducimos una en cada maceta de la habitación de las dos escaleras. Veremos cómo crecen unas plantas que darán como fruto unos enormes ojos que caerán cuando ya hayan terminado de crecer las plantas. Cogemos los ojos que introduciremos en la pisador de uvas de la siguiente manera: colocamos el pisador en la pared del fondo y luego —estamos en la habitación donde están los utensilios para la cocina— tomamos un ojo, nos subimos a la escalera, al piso de arriba y lo tiramos para que caiga dentro del pisador. Lo mismo con los tres ojos. Dejamos que salga el bicho de la trampilla. Ponemos el pisador de uvas justo debajo de donde caerá el bicho. Luego con la botella en la mano, la ponemos debajo del grifo. Cuando el bicho caiga sobre el pisador saldrá un jugo verde que llenará la botella que luego mandaremos arriba, y la comida finalizará.

Gustavo Ansaldi
(Argentina)

SPECTRUM

ENDURO RACER

Si queréis pasar las tres primeras fases sin problemas y llegar a la cuarta con muchísimo tiempo extra —lo cual os ayudará a pasar las siguientes—, apretar el acelerador y el caballito primero, y sin soltarlos, pulsar breack. La moto saldrá disparada y no podrá chocar con nada.

En la quinta y última fase debéis ir por la derecha de los árboles, acelerando siempre y doblando hacia la derecha cuando venga una curva hacia este lado.

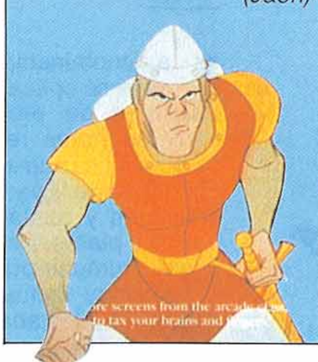
José Vicente Civera
(Valencia)

SPECTRUM

DRAGON'S LAIR II

Si queréis vidas infinitas pulsar las siguientes teclas a la vez: "Q,W,E,R,T" y pulsar también el disparo del joystick.

David Fernández
y Jesús López
(Jaén)



MSX

CHILLER

Este programa es dificilísimo de jugar, pero con la ayuda del cargador podrás rescatar a tu compañera. Este cargador te da una ayuda fundamental en la energía, haciendo que cada vez que no toques ningún enemigo suba la energía; es decir, si tocas un enemigo, la energía descenderá, pero en cuanto te separes de él, subirá rápidamente. Sólo para originales.

Javier Vila Lugo
(Madrid)

```
10 REM *************
20 REM ** CHILLER **
30 REM *************
40 COLOR 15,1,1: CLS:KEY OFF
50 LOCATE 1,10: PRINT "CHILLER IS LOADING ..."
60 BLOAD "CAS:":COLOR 1,1,1
70 SCREEN 2,0,0,2
80 DEFUSR=PEEK(64703!)+(256)*PEEK64704!)
90 PRINTUSR(0)
100 BLOAD "CAS:"
110 FOR I=0 TO 7
120 READ A
130 POKE &HFE00+I,A
140 NEXT
150 DATA H3E,&H3C,&H32,&HC2,&H8B,&HC3,&HAC,&H8A
160 DEFUSR=&HFE00
170 PRINT USR(0)
```

AMSTRAD

TRAILBLAZER

En el caso de que queráis jugar con diferentes personajes (una bola, un saltarín, el tango, etc.) y con la misma inclinación de la pista, poner estos pokes:
POKE 800,n donde "n" debe valer desde 26 a 30.

Y en el caso de que queráis, además de diferentes personajes, un puente que tape la visibilidad y produzca un cambio de nivel en la pista, teclear:
POKE 800,n donde "n" debe valer desde 200 a 207.

Para introducir los pokes (uno por uno), nada más encender el ordenador, tecleadlo y luego cargar el juego.

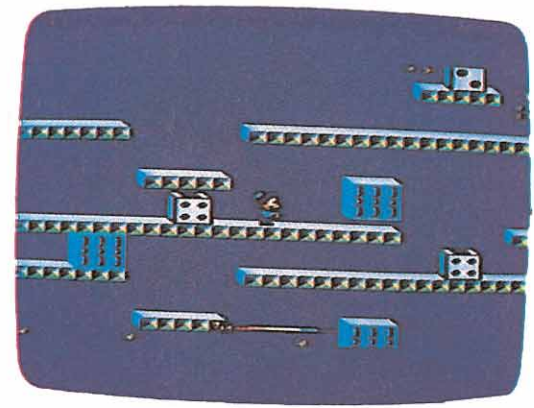
Francisco Bellas Aláez
(La Coruña)



Teddyboy

Sega Master System

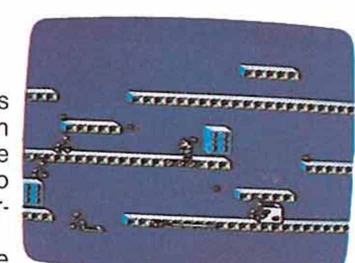
Sega



La denominación de arcade se aplica a varios tipos de programas, pero las notas realmente características de ellos son, por una parte la variedad de enemigos y obstáculos, y por otra plantear como objetivo acumular puntos.

Teddyboy incluye estas dos constantes añadiendo, al mismo tiempo, otros ingredientes que aumentan su adicción. Así, además de siete enemigos diferentes, con distintos recorridos y velocidades, encontraremos que algunos tramos de los muros, en los que se desarrolla la acción, desaparecen al pisarlos. Deberemos recorrer las pantallas que componen el laberinto en un tiempo límite. Si no lo conseguimos perderemos una vida, aunque podremos recuperarla cuando alcancemos los 100.000 puntos o los 400.000.

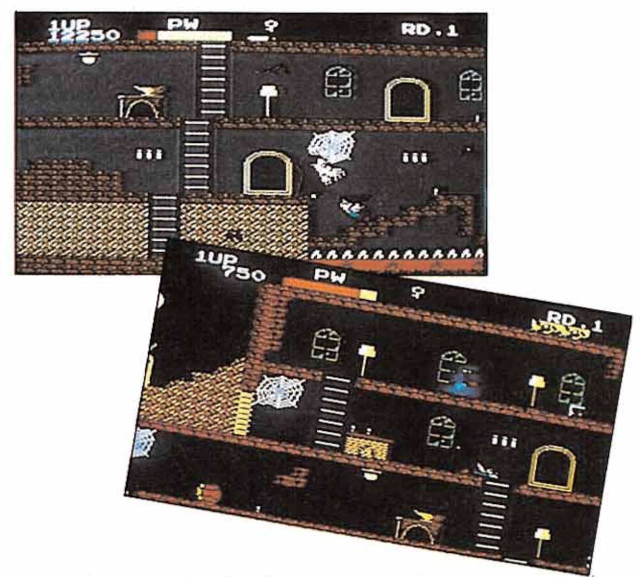
Nuestro único armamento consiste en una potente pistola láser de efectos variados que hace que algunos de nuestros enemigos disminuyan su tamaño. Esto nos permitirá destruirlos con sólo tocarlos. Otros en cambio se paralizan, mientras que la mayoría de los objetos se desintegran completamente.
Los más destacados de éstos son los dados, de los que salen una especie de monstruos. Estos albergan un número determinado de enemigos, que se refleja en pantalla por medio de un marcador. En algunas fases los dados nos permitirán participar en el «juego de los bonus» aumentando nuestra puntuación de forma aleatoria.



Este nuevo programa de Sega en el que podrán competir dos jugadores es un adictivo juego, con un planteamiento sencillo que no le resta interés.

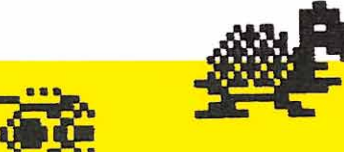
Ghost House

Sega Master System Sega



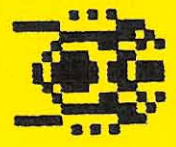
Aunque la acción de este trepidante juego se desarrolla en la terrorífica mansión del conde Drácula, sus programadores han decidido olvidar los tópicos y ambientar en él un juego típicamente arcade. Su protagonista, un tierno infante, para más señas, demostrará con una mínima ayuda por nuestra parte, que su dominio del boxeo y su agilidad son un arma infalible contra Drácula y sus secuaces. El conde, tan espabilado como le suelen pintar las películas, ha decidido incorporar a las habilidades cultivadas durante años, la de ladrón profesional de joyas. Pero esta vez el agraviado es un niño guerrero con pocas ganas de perder lo que le queda de la herencia de un lejano familiar.

Por una extraña metamorfosis Drácula ha desdoblado su personalidad en cinco «draculitas» que guardan celosamente las joyas. Para recuperarlas, nuestro protagonista, debe recorrer cada centímetro de la mansión, con el fin de encontrar las llaves de los ataúdes de los quintillizos. Con ella en su poder se enfrentará paulatinamente a cada conde, obteniendo como recompensa una piedra preciosa. Por el camino, podrá acumular puntos, recogiendo











tesoros que le proporcionarán nuevas vidas cuando supere los 50.000 y los 150.000 puntos. Aunque dicho así en pocas palabras la misión parece sencilla, sin embargo nuestros enemigos serán muchos. Encontraremos telas de araña que nos paralizarán, monstruos gelatinosos, murciélagos cegatos y bichejos inmundos cuya única particularidad es arrojar de su gigante boca bolas de fuego. Éstos nos plantearán bastantes dificultades ya que sólo podremos acabar con ellos con la espada; el resto con un buen puñetazo en las narices, si es que tienen, pasarán a mejor vida.

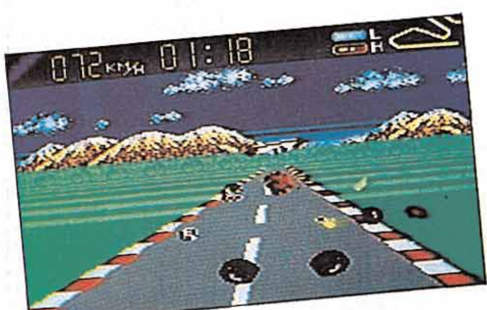
Ghost House es un completo arcade de gran originalidad con todos los ingredientes que caracterizan a este tipo de programas para garantizar el entretenimiento durante horas. Recomendado para los que no teman el riesgo.

World Grand Prix

Sega Master System

Sega







Mucho nos tememos que no habréis debido esforzaros lo más mínimo para adivinar que este nuevo programa de Sega es un simulador de Fórmula 1. El objetivo del juego es superar los doce circuitos de que consta en un tiempo límite hasta conseguir el título de campeón mundial. Para ello debemos establecer un nuevo récord en cada carrera, lo que significará que hemos obtenido la primera posición. Si por el contrario no conseguimos atravesar la línea de meta en el tiempo previsto seremos descalificados, y esto exigirá que nuevamente hagamos el mismo recorrido.

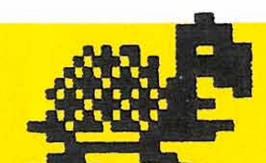
Los menos habilidosos tendrán también una oportunidad en este adictivo juego, ya que, además de permitirnos escoger entre tres niveles de dificultad, encontraremos un menú central que nos posibilitará el acceso a la opción «edit» desde la cual podremos diseñar nuestros propios circuitos y participar en el modo de entrenamiento.

Una de las características más destacada de World Grand Prix es la correcta adecuación a la realidad. Esto significa sencillamente que nuestro sorprendente bólido dispone de dos marchas que deberemos utilizar correctamente dependiendo de la velocidad que exijan las condiciones del circuito. Añade también detalles de gran originalidad como la posibilidad de introducir mejoras en nuestro coche, durante una sola carrera, a cambio de un número de puntos.

No debemos olvidar que de vez en cuando estrellarnos nos permitirá además de tomarnos un respiro, observar el sensacional efecto gráfico y sonoro que acompaña a nuestro destrozado bólido.

Resulta así un programa con una gran carga adictiva, recomendado a los muchos adictos a los simuladores, con todos los ingredientes necesarios para entretenernos, ya que el creciente nivel de dificultad, conseguido gracias a la limitación del tiempo y a la habilidad de nuetros contrincantes, nos mantendrá bien frente a la pantalla del televisor durante muchas horas.








Code Masters
¡LLEGA A ESPAÑA DE LA MANO DE SERMA
GRAND PRIX Simulator
AMSTRAD SCHNEIDER 464/664/6128
DIGITISED VOICE SYNTHESIS
Professional SNOOKER Simulator
MSX MSX2 compatible
WORLD SNOOKER
MR. ANGRY
COMMODORE 64·128
FAST LOADER
PRESS
¡LLEGA LA SERIE MAS ESPERADA! Sólo SERMA podía ofrecerla en España. La mayor variedad de juegos con inmejorables gráficos. Y lo mejor de todo es su precio: sólo 550 ptas. Disponible para Spectrum Commodore, Amstrad y MSX (Compatible MSX II).
Con Codemasters encontrarás aventuras de todo tipo: podrás recorrer con tu bici los más difíciles circuitos de pruebas (BMX SIMULATOR), jugar al billar con los grandes maestros y derrotarlos (SNOOKER), disfrutar de la velocidad enfrentándote a los ases de la Fórmula I (GRAND PRIX), poder salvar a la Tierra de todo tipo de invasiones (CREATIONS), incluso diseñando tus propios enemigos...
espiar la vida de las famosas y escapar de las iras de sus maridos (MR. ANGRY), entrar en el mismísimo santuario de Drácula (VAMPIRE), rescatar a tu amada, convirtiéndote en un héroe de novela (SUPER ROBIN HOOD), realizar una carrera contra el reloj para evitar la destrucción del planeta (TERRA COGNITA).
SOLO SERMA Y CODEMASTERS TE LO PODIAN OFRECER.
SPECTRUM
VAMPIRE

Los recomendados...



1 ENDURO RACER
ACTIVISION — *Spectrum*



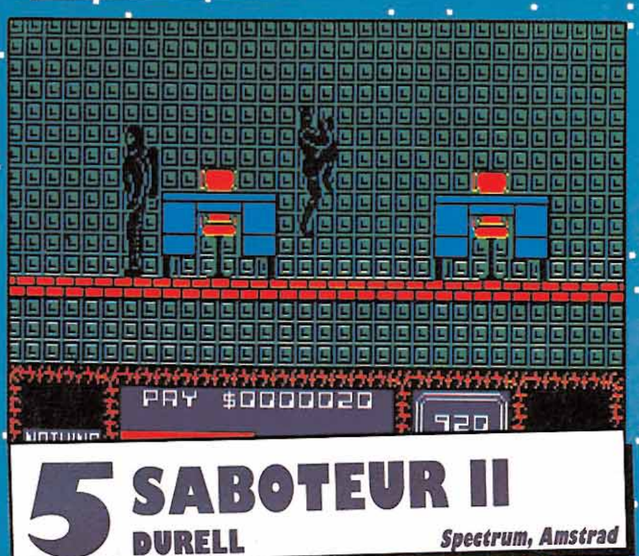
2 HEAD OVER HEELS
OCEAN — *Spectrum, Amstrad, MSX*



3 FERNANDO MARTÍN
DINAMIC — *Spectrum, Amstrad, MSX*



4 ARKANOID
IMAGINE — *Spectrum, Amstrad, Commodore*

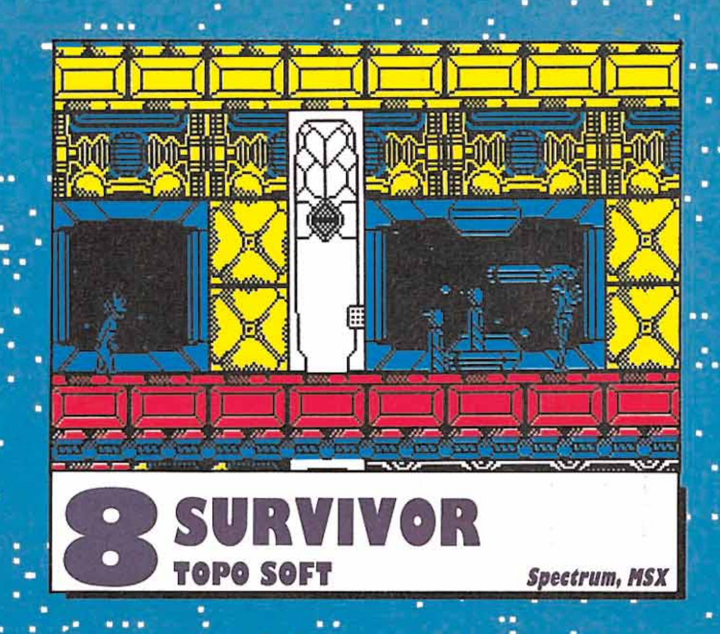


5 SABOTEUR II
DURELL — *Spectrum, Amstrad*

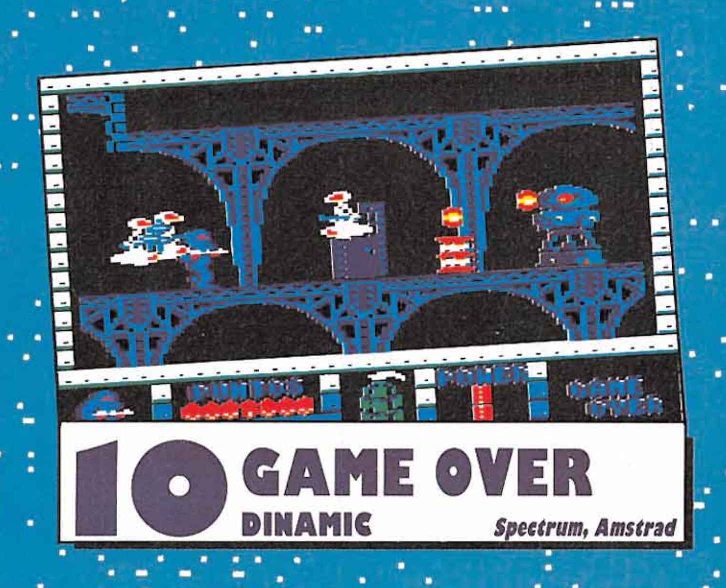


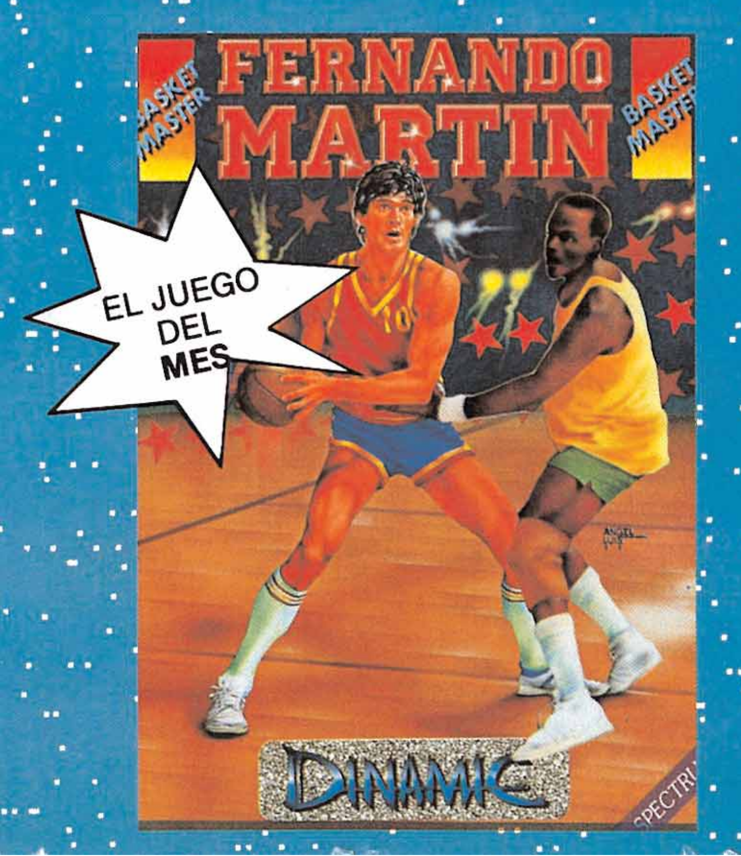
6 DRAGON'S LAIR II
SOFTWARE PROJECTS — *Spectrum, Amstrad, Commodore*


7 RANARAMA
HEWSON CONSULTANTS
Spectrum, Amstrad, Commodore


8 SURVIVOR
TOPO SOFT
Spectrum, MSX


PLAYER 1
000123
HI-SCORE
102275
BATTERY
9 MARTIANOIDS
ULTIMATE
Spectrum


10 GAME OVER
DINAMIC
Spectrum, Amstrad


FERNANDO MARTIN
BASKET MASTER
EL JUEGO DEL MES
DINAMIC


MICRO
Manía
Sólo para adictos



COCONUT INFORMATICA



TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTÁ EN COCONUT

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRÍBENOS!!

AMSTRAD

MULTIFACE II	16.500
DISCOLOGY	7.000-D
ZOMBI	1.800-D
ALTO VOLTAJE	2.750-D
AUF W. MONTY	875
ARKANOID	875
ARKANOID	2.250-D
ARMY MOVES	875
ACRO JET	1.200
ALIENS	880
BARBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
BREAKTHRU	875
BACTRON	995
BACTRON	2.500-D
BILLY BARRIOBAJERO	995
BILLY BARRIOBAJERO	2.500-D
CRAY 5	875
COSA NOSTRA	1.400
COSA NOSTRA	2.400-D
DUSTIN	875
DRAGON'S LAIR	875
DRAGON'S LAIR 2	875
DRAGON'S LAIR 2	2.250-D
ENDURO RACER	880
ENDURO RACER	2.500-D
EXPRESS RAIDER	875
EXPRESS RAIDER	2.250D
EXPLORER	880
FERNANDO MARTÍN BASKET	875
FERNANDO MARTÍN BASKET	2.250-D
GOLPE P. CHINA	880
GAME OVER	875
GAUNTLET	875
GAUNTLET	2.250-D
GHOSTS'N GOBLINS	875
GHOSTS'N GOBLINS	2.800-D
HEAD OVER HEELS	875
HOWARD THE DUCK	880
HARD GUY	875
IKARI WARRIORS	1.200
KRAKOUT	875
KAT TRAP	875
LEADER BOARD	1.200
LEADER BOARD	2.250-D
LAST MISSION	995

LAST MISSION	1.950-D
LIVINGSTONE SUPONGO	1.400
LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D
MAG MAX	875
MARTIANOIDS	875
MILLION 3	1.750
MILLION 3	2.750-D
NONAMED	875
NEMESIS THE WARLOCK	875
NOSFERATU	875
NEMESIS	2.200
PALITRON	875
RANARAMA	875
SHAOLINS ROAD	875
SABOTEUR II	875
SABOTEUR II	2.250-D
SPIRITS	875
SAILING	880
TARZAN	875
TWO ON TWO	880
TENNIS 3D	995
TRIVIAL PURSUIT	3.400
WARLOCK	875
WINTER GAMES	875
3D GRAND PRIX	2.000
500 CC GRAND PRIX	995
ZOX 2099	995

PCW 8256-8512

AFTER SHOCK	3.500
BOB WINNER	4.200
BATMAN	3.200
BRUNO BOXING	4.200
CYRUS II CHESS	3.200
3D CLOCK CHESS	3.400
FAIRLIGHT	3.400
HEAD OVER HEELS	3.500
LEADER BOARD	3.500
S. BELLE/AIR CONTROL	3.500
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
SNOOKER BILLARD	4.200
TOMAHAWK	4.200
JOYSTICK + INTERFACE	7.000
ORPHEE (2 DISCOS)	5.500
TOP SECRET (2 DISCOS)	5.500

SPECTRUM

PHOENIX III-E	6.500
ARKANOID	875
ACRO JET	1.200
ARMY MOVES	875
ASTERIX	875
ACE OF ACES	1.200
ANTIRIAD	1.200
AUF W. MONTY	875
ACE	875
ARQUIMIDES XXI	875
ALIENS	880
BARBARIAN	1.200
BAZOOKABILL	875
COMMANDO	875
COLOSSUS CHESS 4	875
COBRA	875
COSA NOSTRA	1.400
DRAGON'S LAIR	875
DRAGON'S LAIR 2	875
DUSTIN	875
ENDURO RACER	880
EXPRESS RAIDER	875
EXPLORER	880
FERNANDO MARTÍN	875
FIST II	875
GAME OVER	875
GOLPE P. CHINA	880
GHOSTS'N GOBLINS	875
GAUNTLET	875
GOONIES	875
GREAT ESCAPE	875
HARD GUY	875
HEAD OVER HEELS	875
HOWARD THE DUCK	880
INSPECTOR GADGET	875
KRAKOUT	875
KAT TRAP	875
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	1.400
LEADER BOARD	1.200
MAG MAX	875
MILLION 3	1.750
NEMESIS THE WARLOCK	875
NEMESIS	2.000
NOSFERATU	875
NIGHTMARE RALLY	875

PAPER BOY	1.200
RANARAMA	875
SURVIVOR	875
SABOTEUR II	875
SPIRITS	875
STAR RIDER II	880
SAILING	880
SKY RUNNER	875
SIGMA 7	875
SHORT CIRCUIT	875
SHADOW SKIMMER	875
SILENT SERVICE	1.200
SUPER CYCLE	1.450
SHAOLINS ROAD	875
SUPER SOCCER	875
SCOOBY DOO	1.200
TERROR OF THE DEEP	875
THRONE OF FIRE	875
TARZAN	875
TWO ON TWO	880
TOP GUN	875
TERRA CRESTA	875
TRIVIAL PURSUIT	3.400
T T RACER	1.200
URIDIUM	875
WORLD SERIES BASKET	875
1942	1.200
PAK 1 (6 JUEGOS)	1.995
PAK 2 (6 JUEGOS)	1.995
PAK 3 (6 JUEGOS)	1.995
PAK 4 (7 JUEGOS)	3.600
PAK 5 (7 JUEGOS)	3.600
PAK 6 (7 JUEGOS)	3.600
BOMB JACK II	1.200

JOYSTICK'S

QUICK SHOT II	1.200
QUICK SHOT II TURBO	2.800
PRO 5000	3.400
MOONRAKER II (AMSTRAD)	3.400
DISCO 3'' (AMSOFT)	700

- IVA INCLUIDO
- TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELÉFONO

MSX

ARMY MOVES	875
ARKANOID	875
AUF W. MONTY	875
AVENGER	875
BATMAN	875
COLT 36	875
CAMELOT WARRIORS	875
COSA NOSTRA	1.400
COSA NOSTRA	2.400-D
DEMONIA	995
DESOLATOR	875
DAMBUSTERS	1.200
DONKY KONG	875
FERNANDO MARTÍN BASKET	875
FUTURE KNIGHT	875
FLIGHT PATH 737	750
GAUNTLET	875
HEAD OVER HEELS	875
INTERNATIONAL KARATE	995
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	1.400
LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D
LAS 3 LUCES DE G	875
MAZE MAX	995
MARTIANOIDS	875
NONAMED	875
PHANTHOMAS II	875
PENTAGRAM	875
RUNNER	995
SURVIVOR	875
SPIRITS	875
SPITFIRE 40	875
SORCERY	1.200
TRILBLAZER	875
WINTER GAMES	1.400
WHO DARES WIN II	1.000
KRAKOUT	875
GREEN BERET	4.500-K
GOONIES	4.500-K
KNIGHT MARE	4.200-K
KONAMI SOCCER	4.500-K
NEMESIS	4.500-K
YIE AR KUNG FU	4.500-K

K = CARTUCHO
D = DISCO

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

TEL.: ....

TÍTULOS: AMSTRAD ☐ SPECTRUM ☐ MSX ☐ PRECIO:

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

Spectrum

SHADOW SKIMMER

La nave XS-1420 ha decidido tomarse unos días de vacaciones aprovechando un descuido de la nave nodriza. Consecuencia de esta valerosa hazaña XS-1420 se encuentra despistada en un planeta desconocido con el combustible indispensable para regresar a la nave.

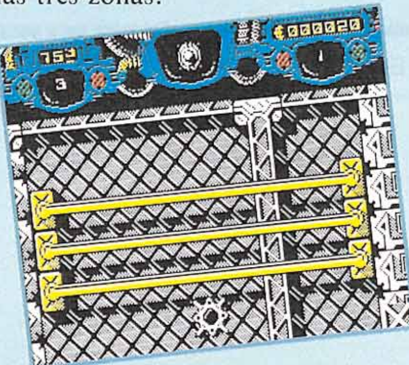
GABRIEL VILLALBA
Y ANTONIO PÉREZ

La aventura, en principio, parecía divertida; una tarde de excursión lejos de todo control prometía convertirse en una de esas historias que con el tiempo apetece recordar. Todo iba perfectamente hasta que el piloto de la nave echó un vistazo al indicador de gasolina. Mal asunto —pensó—, esto ha llegado a su fin. Pero como sus muchos años de entrenamiento le aconsejaban no ponerse nervioso, puso en funcionamiento su memoria fotográfica y recordó el camino que había recorrido. Los tres sectores que conformaban el planeta estaban perfectamente controlados. Sólo su instinto le hizo sospechar; los planetas suelen tener habitantes aunque sean algo raros —pensó—, allí no había ni la más remota sombra de vida.

De pronto, descubrió que su olfato casi nunca fallaba, naves de variadas formas habían decidido jugar al tenis con él, el único inconveniente era que él hacía de pelota. Mientras le enviaban de un lado a otro de la pared comprobó que también disparaban sin cesar. Debía poner en marcha la operación «pies para que os quiero», no podía esperar ni un segundo.

La misión

Una de nuestras virtudes es tomar parte en causas perdidas, por eso, acompañamos al piloto de la nave despistada en esta misión y el resultado de la operación nos ha permitido obtener alguna que otra conclusión estable, por si en otra ocasión nos vemos en las mismas. Si pertenecéis también a nuestro club, esto es lo que debéis hacer para atravesar las tres zonas:

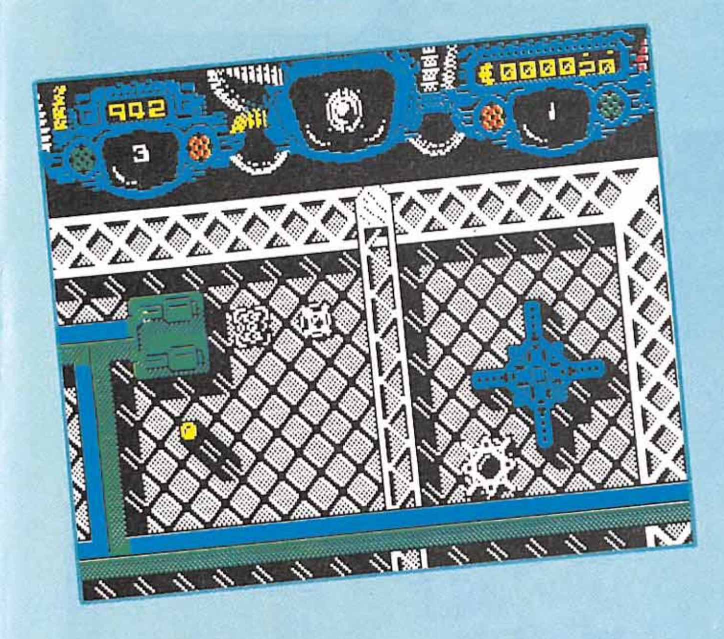


ZONA 1: Debemos ir a la puerta marcada con el número 1 en el mapa, colocarnos encima de ella y pulsar el botón de disparo. La puerta se abrirá dándonos acceso a los subterráneos. Una vez allí, tenemos que buscar una piedra semejante a la que observamos entre los marcadores de energía y puntuación. Cuando la encontremos dispararemos y regresaremos por la puerta por la que entramos. Nos dirigimos después a la puerta 2, y tras entrar en el subterráneo salimos por una puerta distinta, la número 3.

ZONA 2: Saldremos por esta última puerta al nivel dos. Allí buscaremos la puerta número 4, buscaremos la nueva piedra y tras destruirla, saldremos por la misma puerta. Buscamos entonces la puerta número 5, entramos por ella y salimos por otra puerta distinta, la número 6.

ZONA 3: Por la última puerta llegamos a la zona 3 y una vez allí buscamos la puerta número 7. Destruimos la piedra y salimos por la número 8, para localizar la nave nodriza.





CASETAS DE DONDE SALEN ENEMIGOS

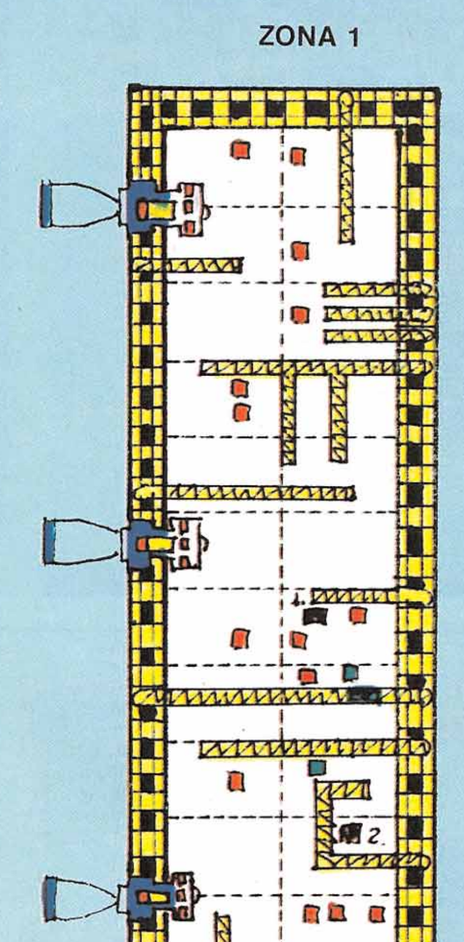
PUERTAS PARA ACCEDER A OTRA ZONA

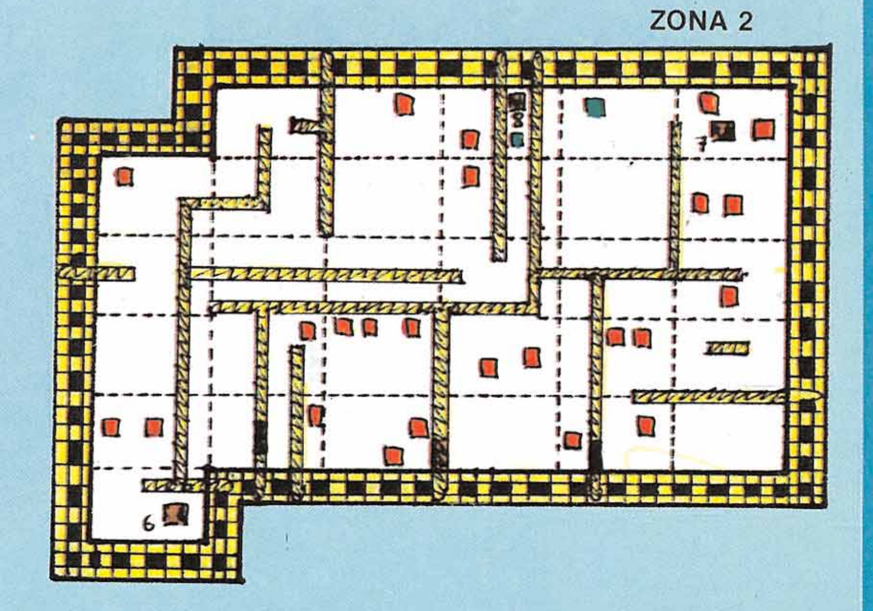
BLOQUES QUE IMPIDEN EL ACCESO A LAS PUERTAS

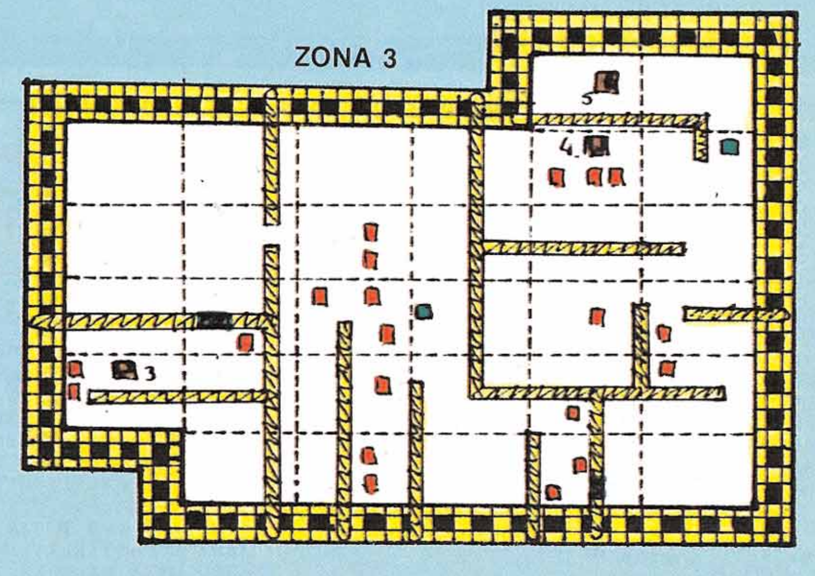
BARRERAS BAJAS



PASADIZO OCULTO







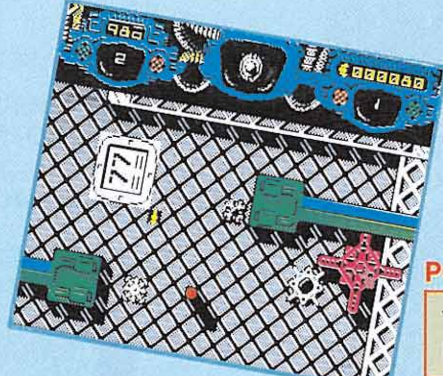


Consejos

— Para atravesar las puertas, hemos de ponernos encima de ellas, estar totalmente quietos y disparar. Si nos movemos no se abrirán.

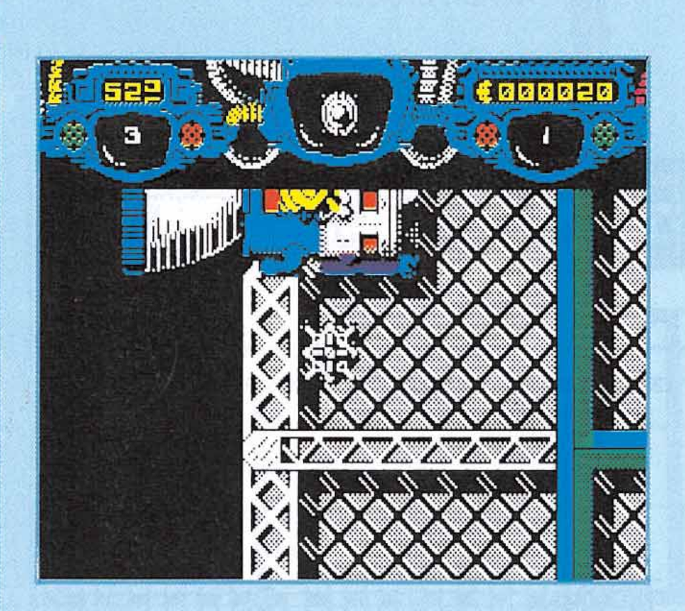
— Las piedras que destruimos en los subterráneos son la base fundamental de los bloques que nos impiden el paso hacia otras puertas (en el mapa, estos bloques están señalados en verde). Cuando destruyamos las piedras desaparecerán los bloques.

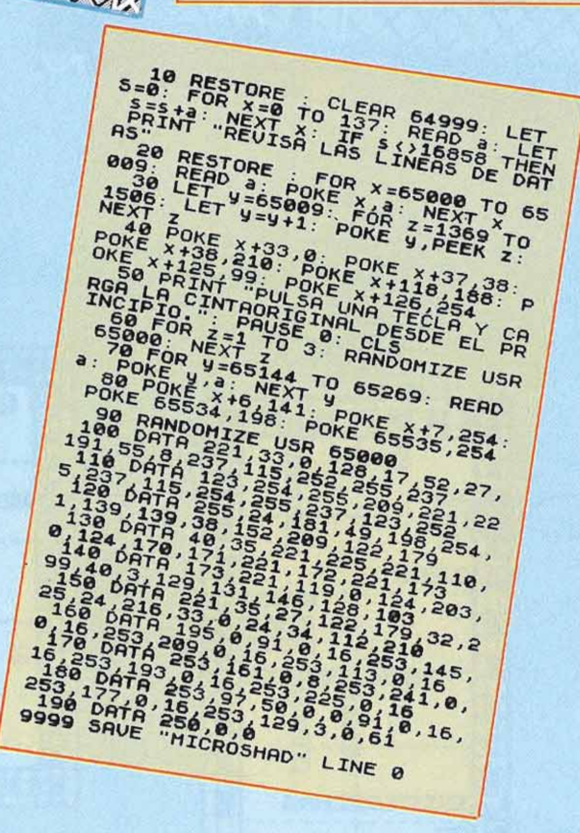
— Las barreras bajas (señaladas en el mapa) sólo pueden ser sobrepasadas si damos la vuelta a la nave (FLIP).



POKES

Vidas infinitas: POKE 53873,24
Número de vidas: POKE 47827,n





```
10 RESTORE : CLEAR 64999: LET
s=0: FOR x=0 TO 137: READ a: LET
s=s+a: NEXT x: IF s<>16858 THEN
PRINT "REVISA LAS LINEAS DE DAT
AS"
20 RESTORE : FOR x=65000 TO 65
009: READ a: POKE x,a: NEXT x
30 LET y=65009: FOR z=1369 TO
1506: LET y=y+1: POKE y,PEEK z:
NEXT z
40 POKE x+33,0: POKE x+37,38:
POKE x+38,210: POKE x+118,188: P
OKE x+125,99: POKE x+126,254
50 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
RGA LA CINTAORIGINAL DESDE EL PR
INCIPIO.": PAUSE 0: CLS
60 FOR z=1 TO 3: RANDOMIZE USR
65000: NEXT z
70 FOR y=65144 TO 65269: READ
a: POKE y,a: NEXT y
80 POKE x+6,141: POKE x+7,254:
POKE 65534,198: POKE 65535,254
90 RANDOMIZE USR 65000
100 DATA 221,33,0,128,17,52,27,
191,55,8,237,115,252,255,237
110 DATA 123,254,255,209,221,22
5,237,115,254,255,237,123,252
120 DATA 255,24,181,49,198,254,
1,139,139,38,152,209,122,179
130 DATA 40,35,221,225,221,110,
0,124,170,171,221,172,221,173
140 DATA 173,221,119,0,124,203,
99,40,3,129,131,146,128,103
150 DATA 221,35,27,122,179,32,2
25,24,216,33,0,24,34,112,210
160 DATA 195,0,91,0,16,253,145,
0,16,253,209,0,16,253,113,0,16
170 DATA 253,161,0,8,253,241,0,
16,253,193,0,16,253,225,0,16
180 DATA 253,97,50,0,0,91,0,16,
253,177,0,16,253,129,3,0,61
190 DATA 250,0,0
9999 SAVE "MICROSHAD" LINE 0
```

AMSTRAD

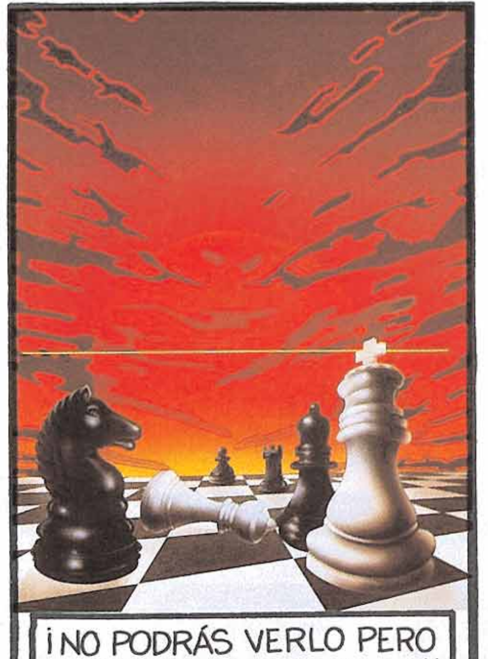
NEMESIS

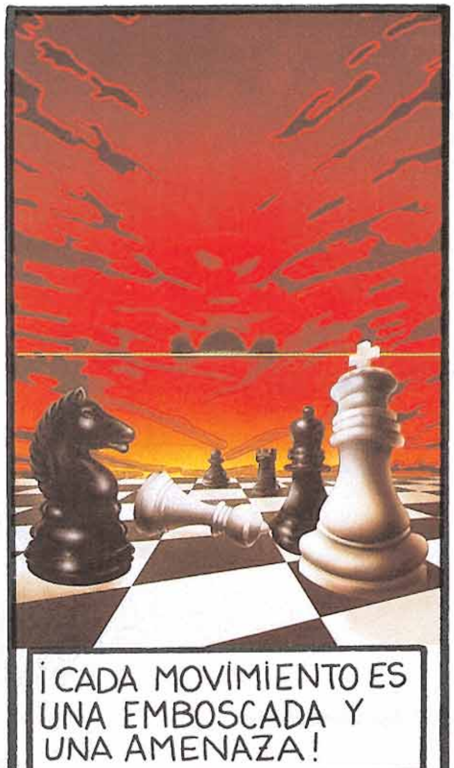
```
20 REM Cargador NEMESIS by A.C.I.
40 REM
50 ENT -1,1,9,1
60 ENT -3,2,-6,1,2,6,1
70 ENT -5,1,-2,1
80 ENV 1,2,-1,2
90 ENV 3,2,3,1,3,2,1
100 ENV 5,2,-1,1
110 ENV 7,10,-1,5,30,0,1,10,1,10
120 ENT -7,2,-1,1,2,1,1,5,0,2
130 ENV 8,2,2,2,5,-1,2,1,-7,5
140 ENT -8,5,0,1,2,-1,1,2,1,1
150 MODE 2:INPUT "Vidas infinitas (S/N)
: ",a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE 0,0
160 INPUT "Inmune a los choques (S/N) :
",a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE 1,0
170 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,9:INK
2,11:INK 3,23
```

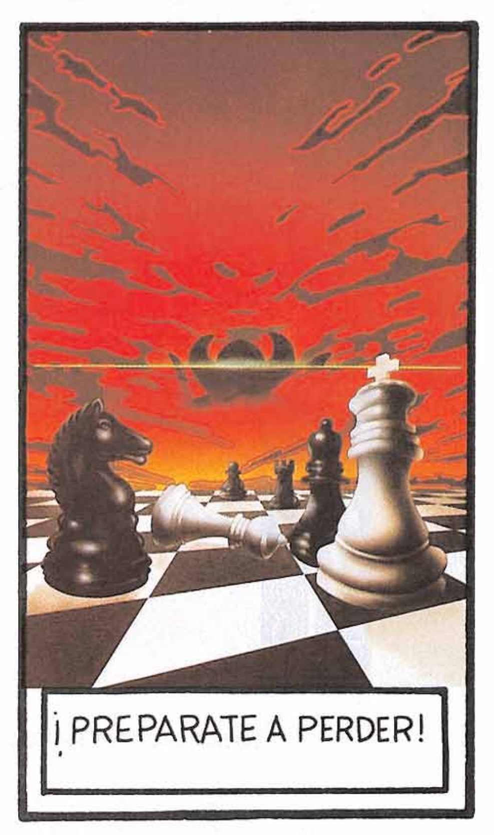
```
Pokes NEMESIS by A.C.I.
------------------------
Vidas  : POKE &9D74,0
Inmune : POKE &9BA3,0
         POKE &9BA4,0
         POKE &9BA5,0
```

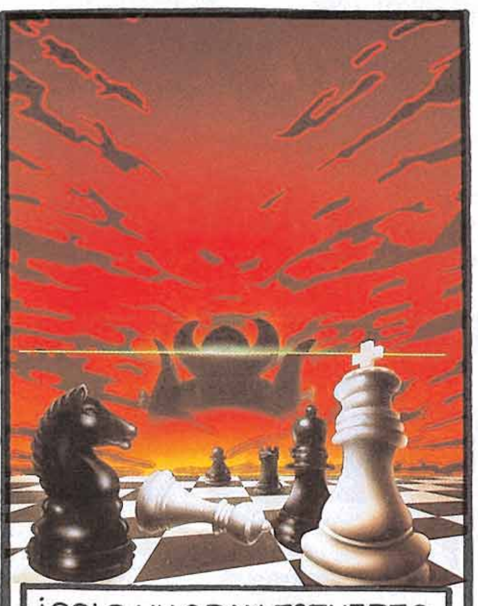
```
180 BORDER 0
190 LOAD"!nemsis",49152:OPENOUT"a":MEMOR
Y 1499:LOAD"!nemcode",1500
200 MODE 0:PEN 15:FOR t=0 TO 15:READ a:I
NK t,a:NEXT t:DATA 0,1,2,3,6,7,8,9,11,12
,13,15,16,18,24,26
210 IF PEEK(0)=0 THEN POKE &9D74+500,0
220 IF PEEK(1)=0 THEN POKE &9BA3+500,0:P
OKE &9BA4+500,0:POKE &9BA5+500,0
230 FOR i=0 TO 24:READ a$:POKE &C000+i,V
AL("&"+a$):NEXT:POKE &226,0:CALL &C000
240 DATA 21,26,2,11,27,2,1,ae,1,ed,b0,21
,dc,5,11,e8,3,1,0,a8,ed,b0,c3,c5,95
```

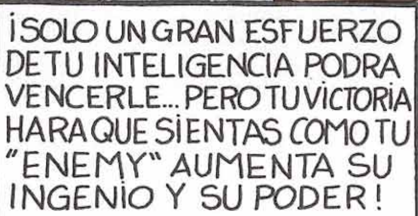


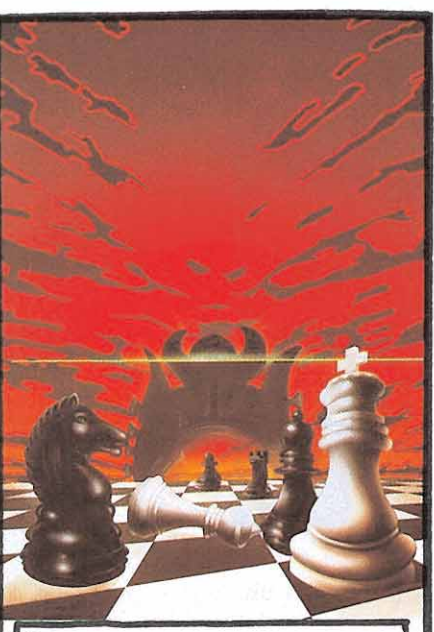


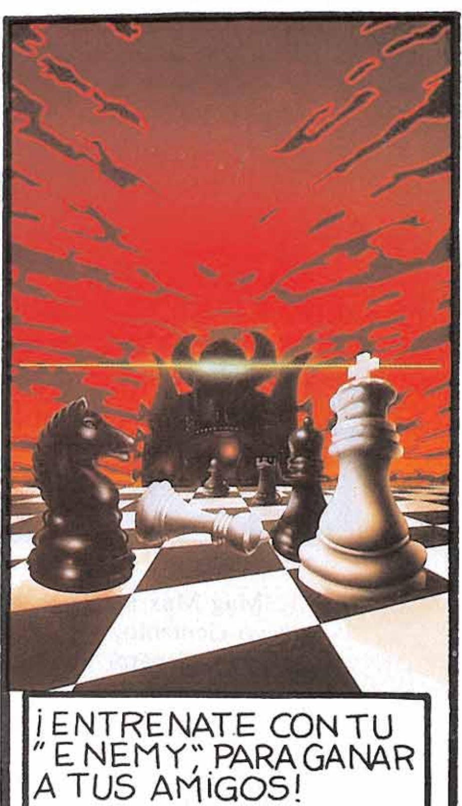








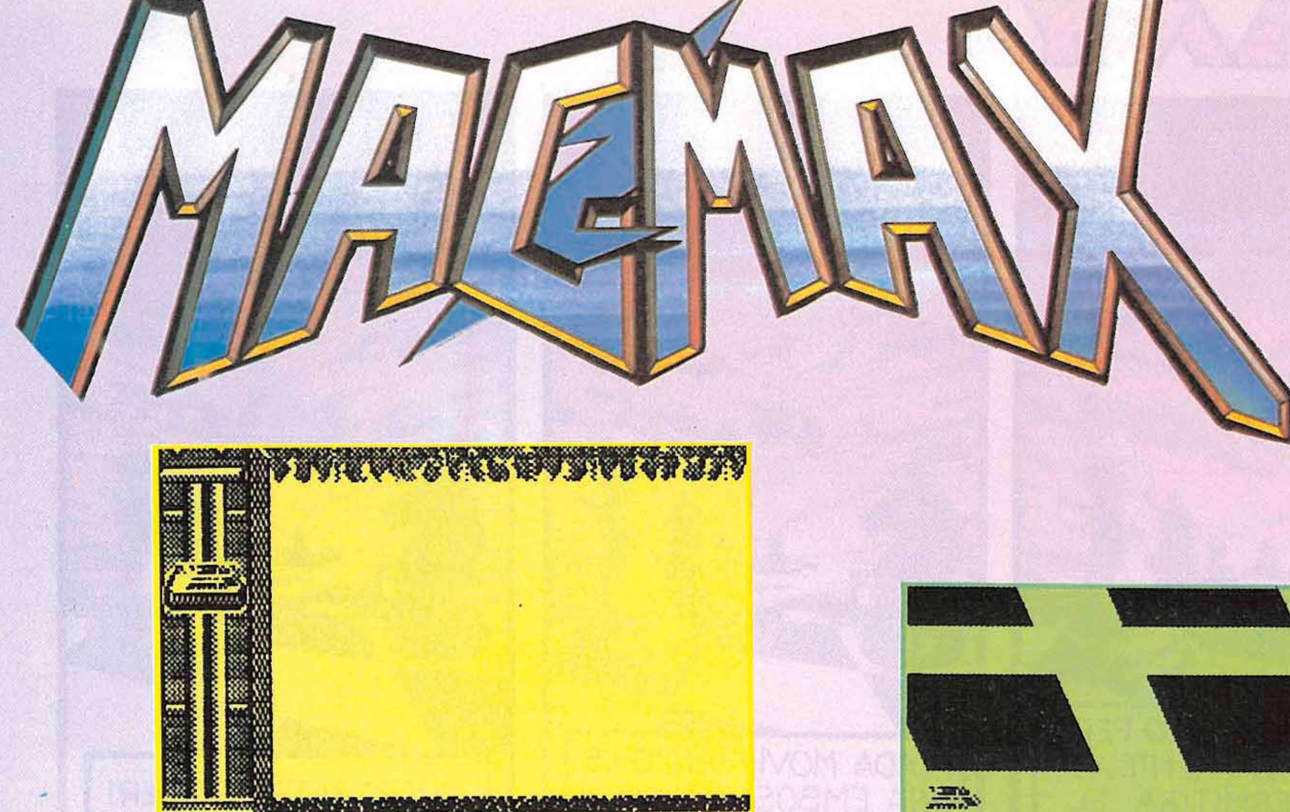




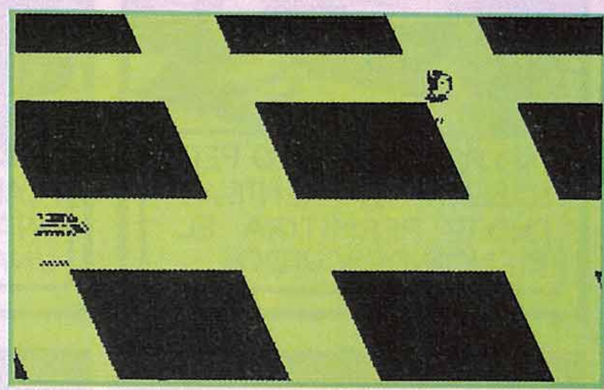
PROEIN ELECTRONIC
PRESENTA
"ENEMY"
PODEROSO AJEDREZ ELECTRONICO CON 8 NIVELES DE DIFICULTAD.

DISTRIBUIDO POR PROEIN S.A.
VELAZQUEZ, 10 Tel 276.22.08/09.
MADRID

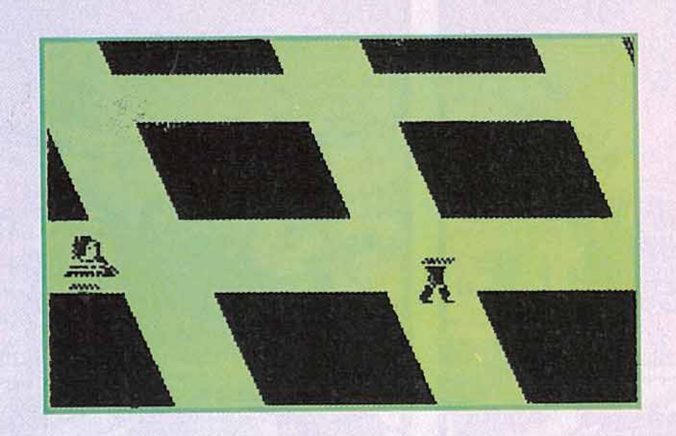




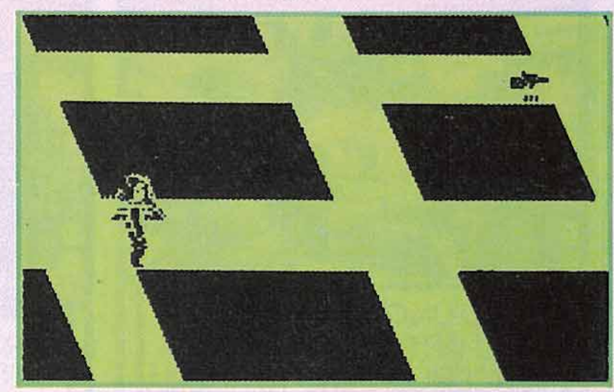
1. Mag Max, un sofisticado prototipo de robot-centurión emerge de las profundidades de la tierra. Su estructura es simple, una nave de ataque que dispone de armamento limitado, una ametralladora que dispara en una sola dirección.



2. Nuestro prototipo, aunque en principio no lo parece, se asemeja en su estructura a los humanos. Cuando nuestra misión comienza la nave es el tronco que completaremos con nuevos componentes. En esta pantalla aparece el primero de ellos, la cabeza. Con ella dispondremos de dos ametralladoras y podremos recoger el láser.

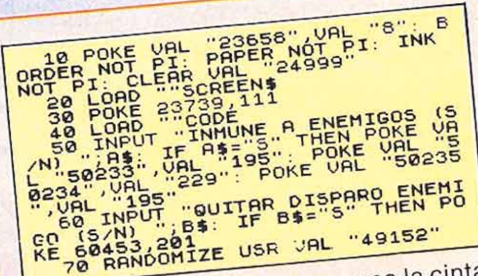


3. Mag Max incorpora en esta pantalla un nuevo elemento, las piernas. Al conseguirlas podremos disparar con una ametralladora más.



4. El láser, aparece en esta fase, permitiéndonos un disparo continuo, que impedirá a nuestros enemigos acercarse hasta nosotros de frente. Para conseguir el láser es imprescindible llevar la cabeza.

INSTRUCCIONES DEL CARGADOR



```
  10 POKE VAL "23658",VAL "8": B
ORDER NOT PI: PAPER NOT PI: INK
NOT PI: CLEAR VAL "24999"
  20 LOAD ""SCREEN$
  30 POKE 23739,111
  40 LOAD ""CODE
  50 INPUT "INMUNE A ENEMIGOS (S
/N) ";A$: IF A$="S" THEN POKE VA
L "50233",VAL "195": POKE VAL "50235
0234",VAL "229": POKE VAL "5
",VAL "195"
  60 INPUT "QUITAR DISPARO ENEMI
GO (S/N) ";B$: IF B$="S" THEN PO
KE 60453,201
  70 RANDOMIZE USR VAL "49152"
```

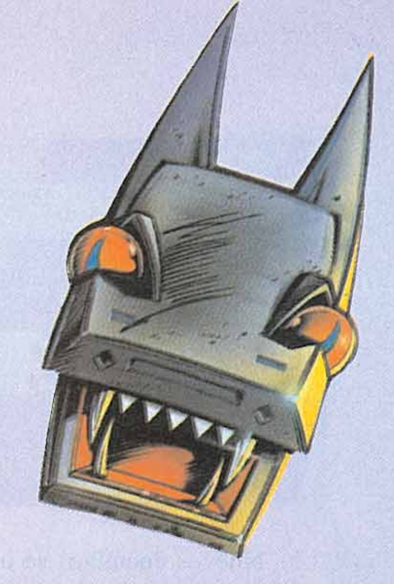
Tecleamos en el ordenador el programa cargador, y lo guardamos en una cinta virgen con SAVE "<nombre>" LINE 1. Para utilizarlo lo cargamos con LOAD"".

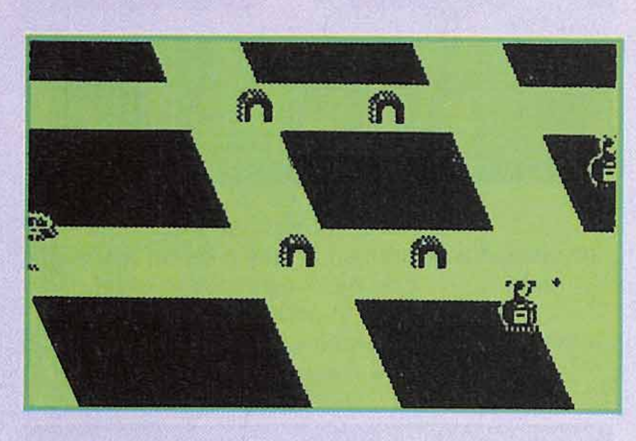
Seguidamente ponemos la cinta original y dejamos que se complete la carga.

Al terminar ésta nos preguntará si deseamos inmunidad o si queremos quitar el disparo enemigo. Contestamos «S» o «N» y pulsamos ENTER.

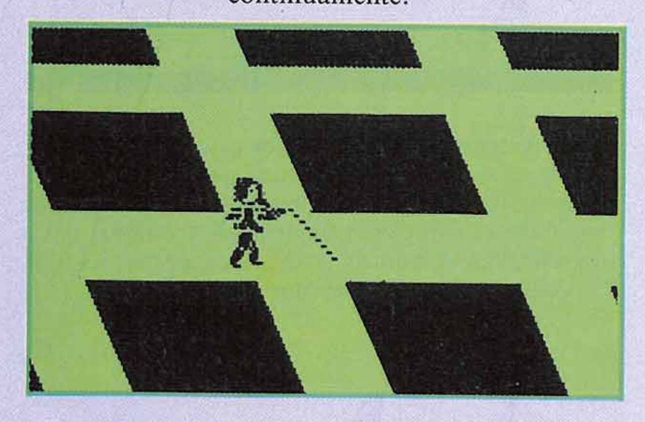


La tierra se ha convertido en un punto neurálgico de la galaxia. Las hordas enemigas deseosas de aprovechar la buena posición estratégica de nuestro planeta, han enviado, no precisamente en son de paz, un nutrido grupo de guerreros galácticos para apoderarse de los centros de control terrestres. Sólo Mag Max un prototipo de robot-centurión de ataque y defensa puede salvar a los humanos de la extinción total.



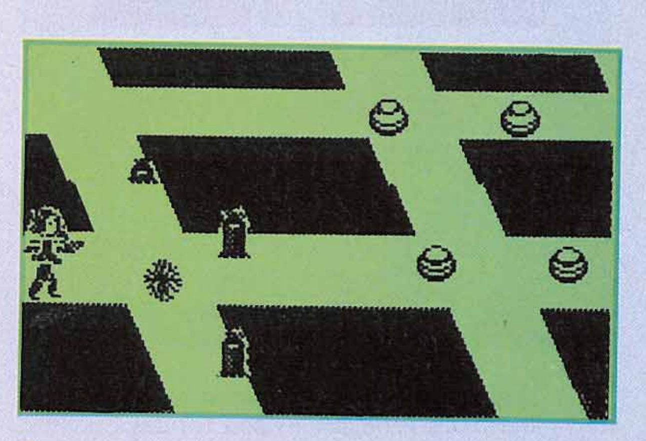


5. Las líneas de defensa enemigas están formadas por sofisticados artilugios. Algunos son inmóviles, como los arcos que ejercen solamente de obstáculos sin incluir entre sus posibilidades el disparo. Son inmunes a nuestras ametralladoras, pero no al láser. Otros son articulados y desplazan la parte superior de su estructura de arriba hacia abajo, disparando continuamente.

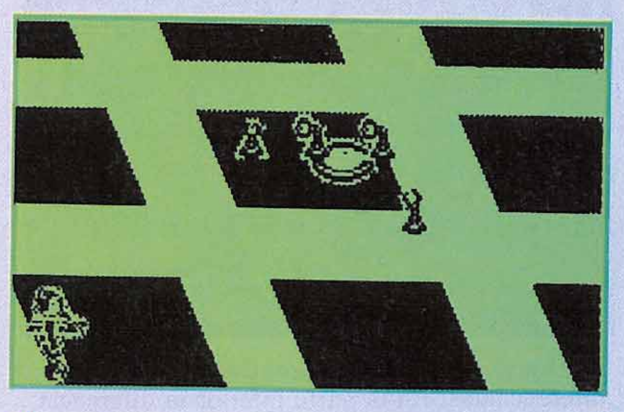


7. La dirección del láser varía si nuestro robot está equipado con las piernas. El disparo se dirigirá en diagonal hacia abajo. Si no disponemos de las piernas será paralelo al suelo.

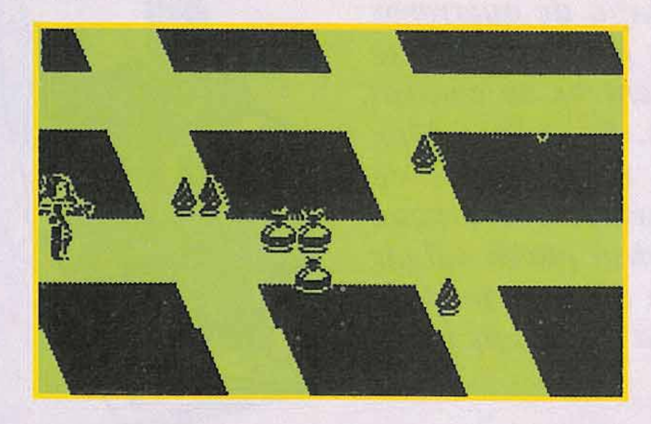




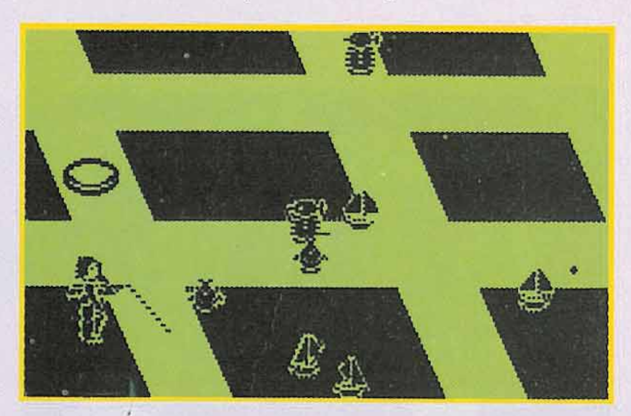
6. De las profundidades de la tierra aparecen y desaparecen torres de control enemigas. Disparan hacia nuestro robot, combinando su efectividad con las bombas que expulsan los subterráneos. Los generadores de bombas y las torres no se desplazan por la pantalla.



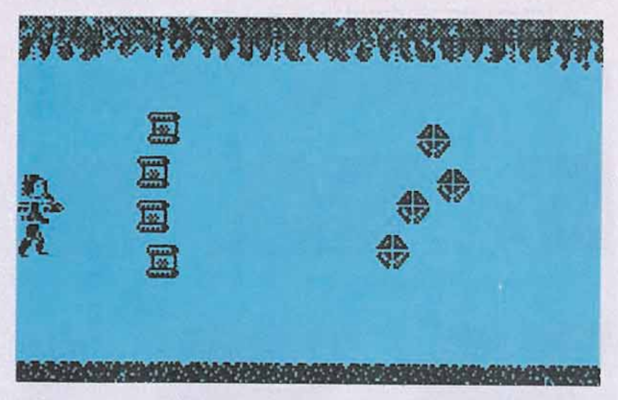
8. En distintos lugares del juego encontraremos transportadores con forma de cráteres, para acceder de la superficie a la parte inferior de cada fase o viceversa.
La lista de enemigos se amplía con unas estructuras metálicas terminadas en pinza que disparan sin desplazarse.



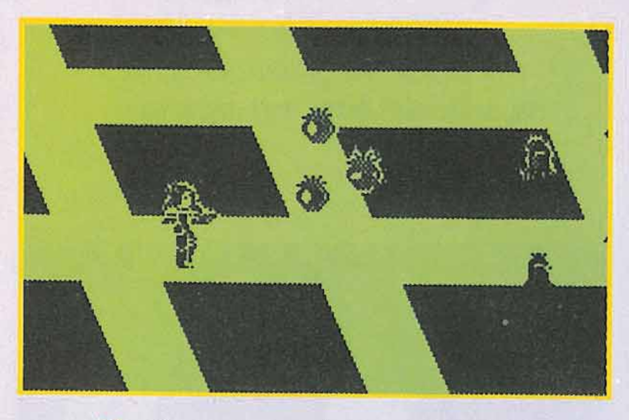
9. Nuevos enemigos se incorporan para darle más emoción a nuestra misión de salvamento. Conos y naves circulares se disputan el placer de destruir nuestra nave moviéndose por la pantalla sin parar de disparar.



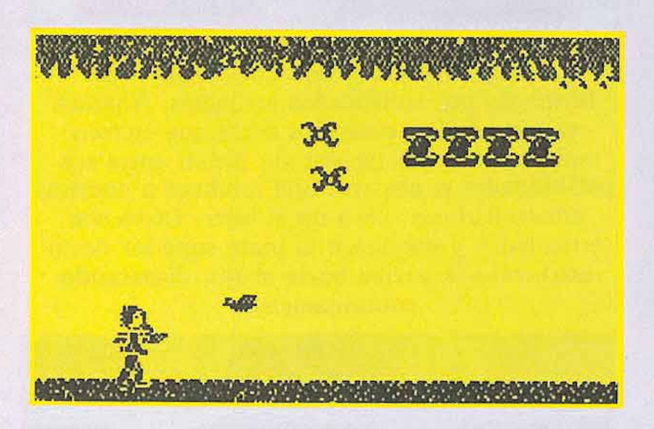
11. Las filas enemigas incluyen también androides geométricos con formas misteriosamente humanas que se desplazan aleatoriamente por toda la pantalla. Localizaremos barcos espaciales que, curiosamente, de barcos no tiene más que la pinta, ya que disparan constantemente.



13. En el primer nivel encontraremos dos fases diferenciadas. En la parte inferior la diferencia se establece por el color de fondo.

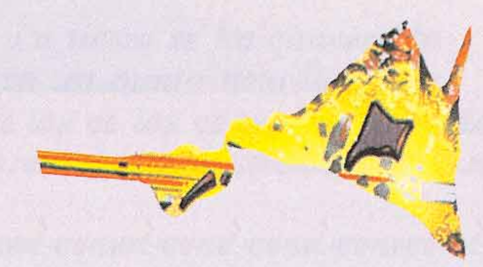


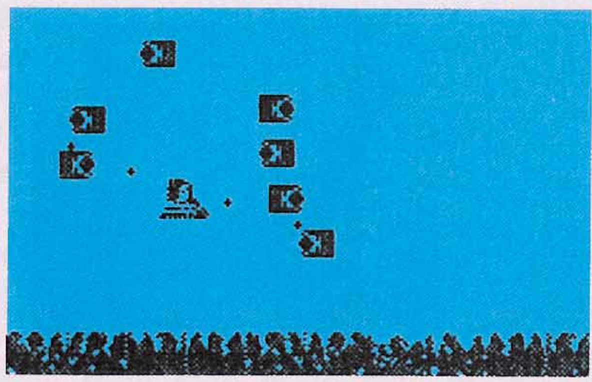
10. Nuestros enemigos, perfectamente organizados, disponen también de un arma que todo lo ve. Los ojos metálicos además de informar a sus superiores de nuestros movimientos no pierden oportunidad de lesionar nuestra frágil estructura.



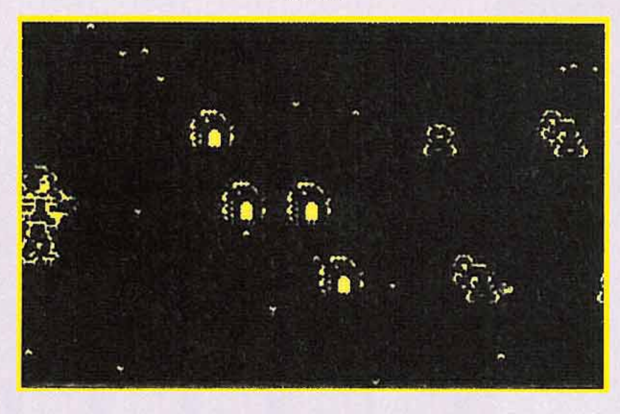
12. Accedemos por el cráter a los subterráneos. Aquí nuestros enemigos se desplazan en un movimiento continuo y preestablecido. Aunque os parezca imposible pájaros electrónicos, naves y estrellas voladoras se disputan el placer de ir eliminando nuestras nuevas adquisiciones.



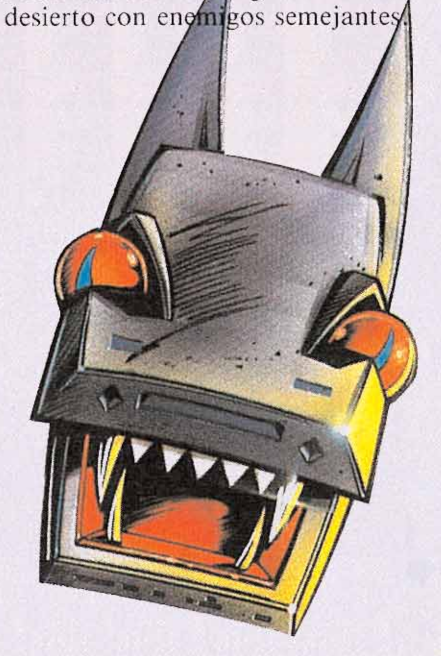


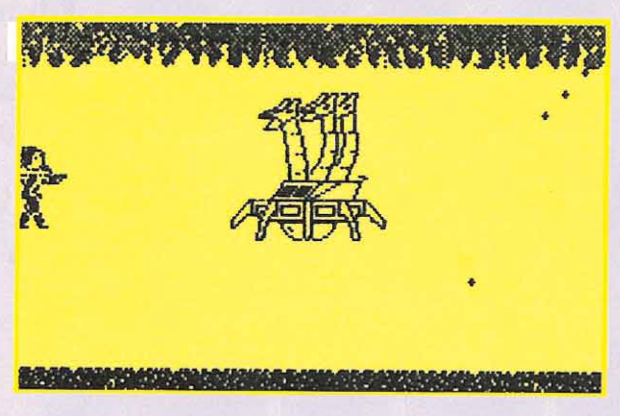


14. Cuando los disparos enemigos nos acierten de pleno perderemos la última pieza conseguida. Variadas estructuras tenderán siempre a someterse a un duro entrenamiento teniendo como blanco la estructura del androide Mag Max.

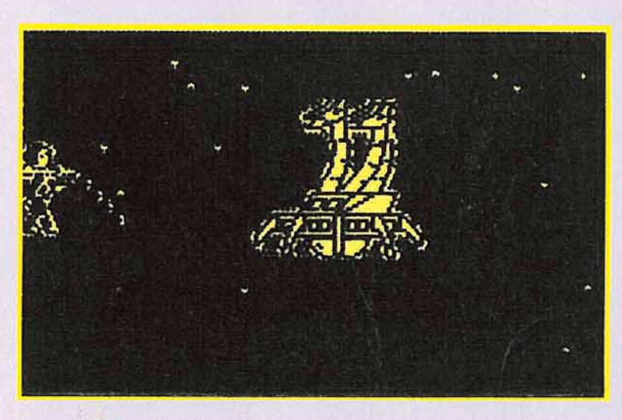


16. Como antes señalamos, identificamos dos fases en el primer nivel. La superficie cambia para convertirse en la segunda fase en un desierto con enemigos semejantes.

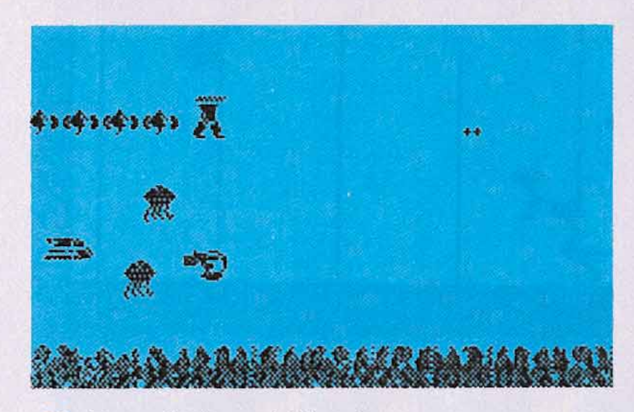




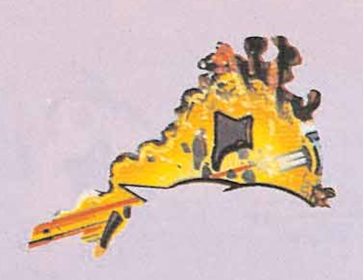
15. Al final de cada nivel deberemos enfrentarnos al líder de las fuerzas invasoras. Le identificaremos por su sorprendente tamaño y porque para destruirle deberemos movernos continuamente disparando sin cesar.

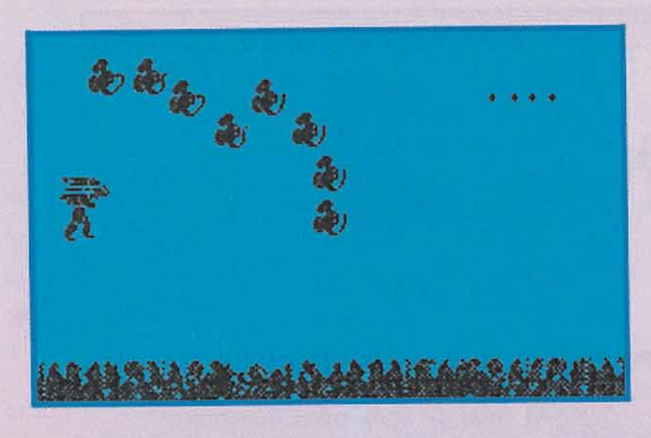


17. El líder de las fuerzas invasoras se encontrará en la última pantalla de este nivel, en el plano superior cuando nos desplacemos por él, o en el inferior cuando lleguemos a esta última pantalla desde los subterráneos.

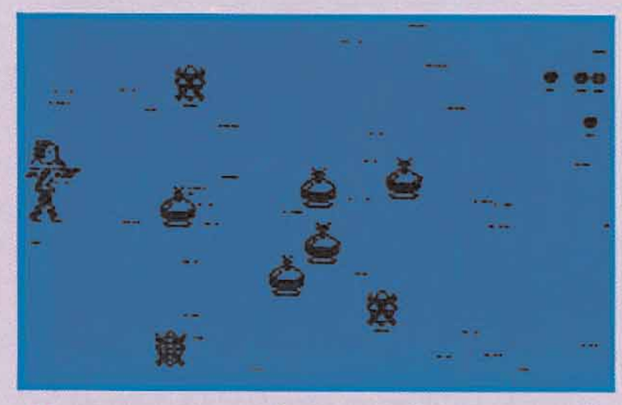


18. Tras eliminar al líder llegaremos al segundo nivel. Si en la batalla hemos perdido parte de los componentes, podremos recuperarlos en las siguientes pantallas. Generalmente los encontraremos agrupados. Las cuevas del primer nivel dan paso a un decorado submarino en el que nuevos enemigos asedian a nuestro androide.

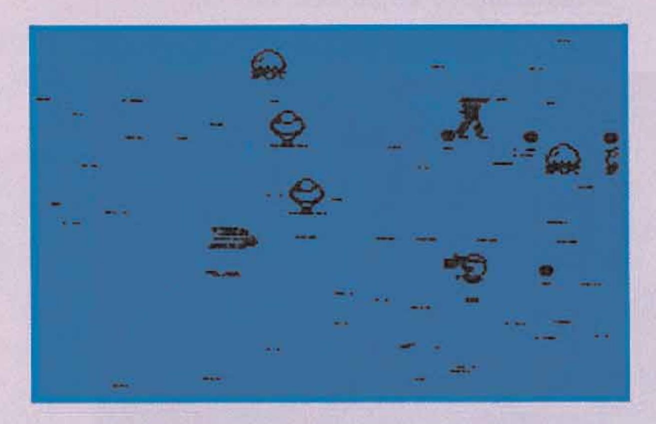




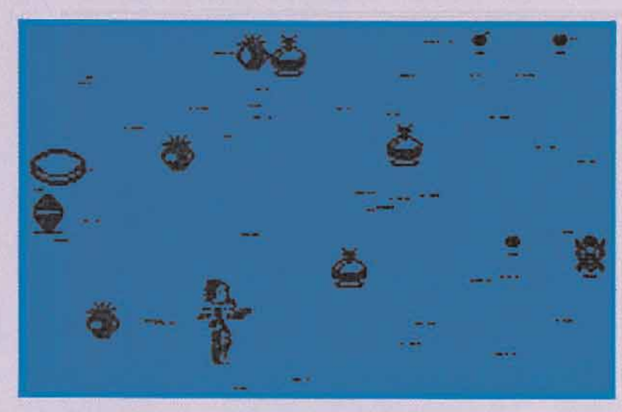
19. Medusas, caballitos de mar y demás especies animales acuáticas aparecen en el nuevo entorno.



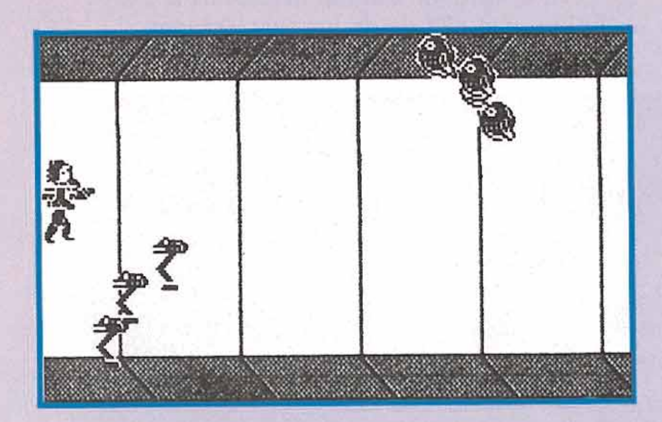
20. A pocos metros de la superficie se desarrolla la acción en la parte superior de este nivel. Los enemigos semejantes a los del primer nivel han desarrollado especiales condiciones de supervivencia en el mar.



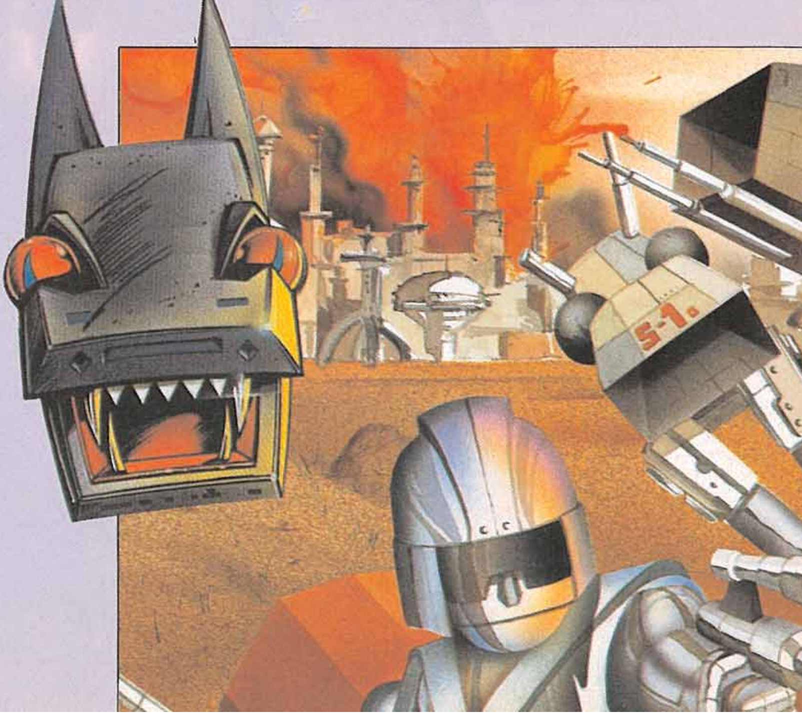
21. Boyas que lanzan bombas contra nosotros, conviven con estructuras metálicas, con tendencia a oxidarse, que emergen desde el fondo arrojando objetos peligrosos.

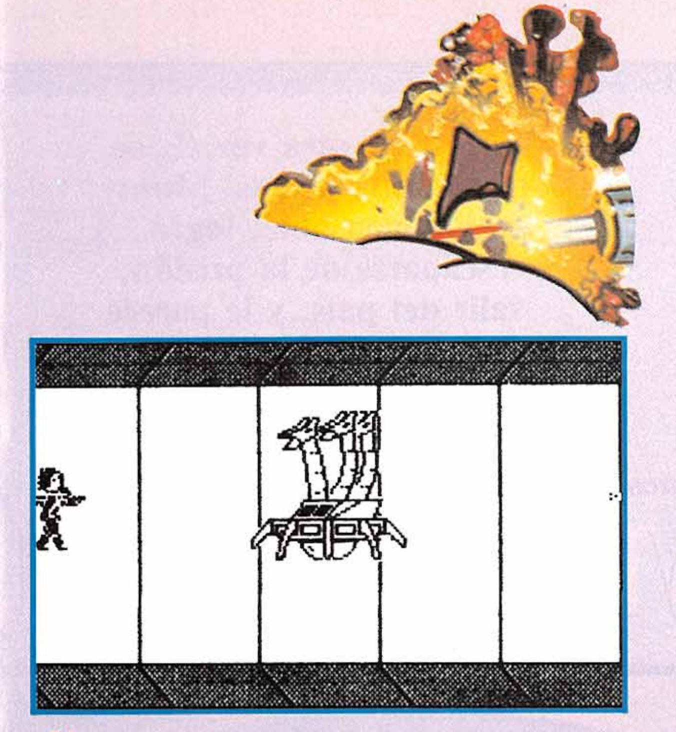


22. Los cráteres del primer nivel aparecen también en esta fase permitiendo acceder a las capas inferiores del mar.

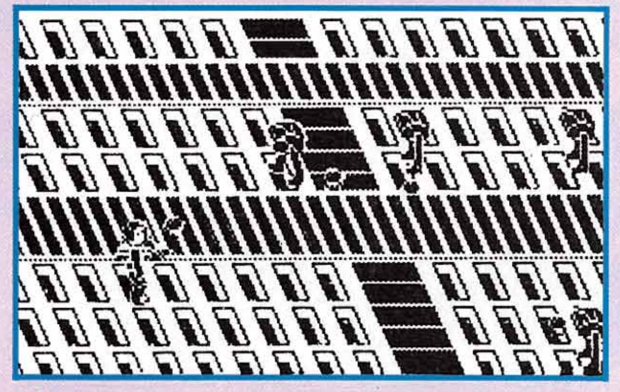


23. Al igual que en el primer nivel encontramos dos fases diferenciadas por los decorados. Las profundidades del mar nos llevan hasta los conductos de ventilación de la nave central, que representan la última fase. Allí las especiales condiciones climatológicas han desarrollado también androides equilibristas y circunferencias robotizadas.

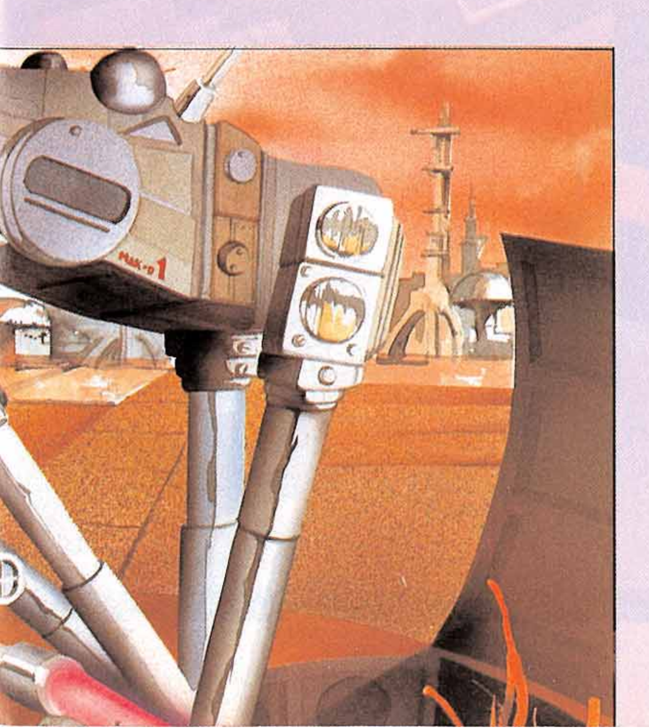


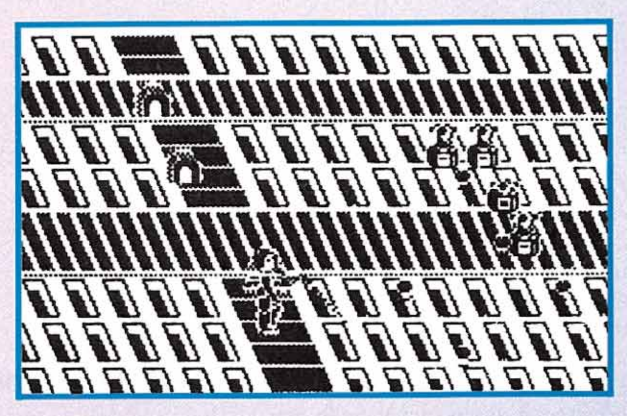


24. La última pantalla de este nivel nos enfrentará de nuevo al líder enemigo, en condiciones semejantes a las desarrolladas anteriormente.

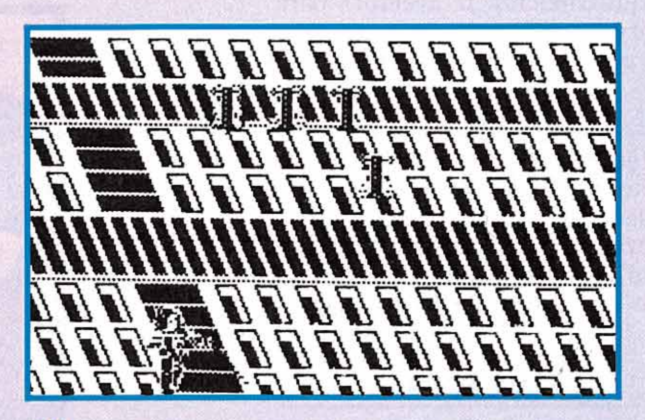


26. En ella encontraremos también enemigos específicos como maquinillas de afeitar con patas, que se mueven por toda la pantalla con dificultad, disparando constantemente.

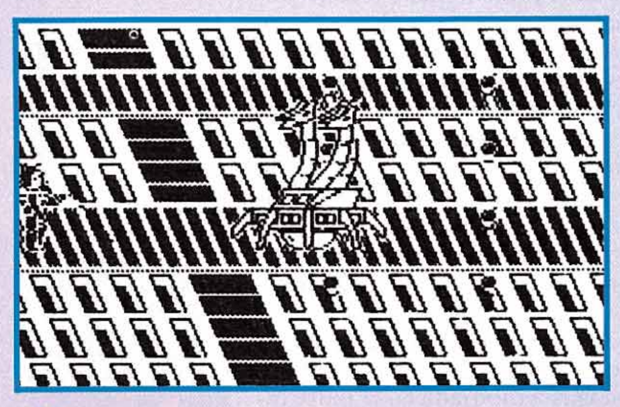




25. La parte superior de la nave, a la que accedemos desde los conductos de ventilación o directamente desde el mar, mantiene también los mismos enemigos del primer nivel.



27. Las torres de control enemigas disparan con escasa potencia a su alrededor, desde un punto concreto. Esquivarlas no será ningún problema.



28 Como ya señalamos anteriormente el líder enemigo aparecerá en la última pantalla. En la parte superior si llegamos desde aquí, o en la inferior si hemos preferido emplear los conductos para desplazarnos. Cuando destruyamos al último líder, el juego comenzará de nuevo en el primer nivel.



¡Monty!, otra vez él, os diréis, pues así es. Monty es incansable, logró escaparse de la prisión, salir del país, y le parece poco, ahora quiere comprarse, nada más y nada menos, que una isla.

Marcos Jouron Berzosa

AUF WIEDERSEHEN

Así es, ha tenido que atravesar grandes dificultades, perseguido por toda la policía y por sus enemigos, que no son pocos, con rumbo a no se sabe dónde.

Parecía que por fin iba a tener una vida tranquila, pero durante su viaje en el barco divisó multitud de islas desiertas, e «ipso facto» se le ocurrió la idea de comprarse una para su uso personal. Pero Monty, ¡poble infeliz!, no sabía que su isla le iba a costar más de una gota de sudor.

Aquí comienza la aventura para Monty, y para nosotros, que tenemos que hacer realidad su idea.

EL ESCENARIO

El juego se va a desarrollar por toda Europa. Aprovechando los paseitos de Monty, todos aquellos que no conozcan Europa tendrán la oportunidad de hacerlo ahora. Para que luego digan que no se aprende jugando.

LA AVENTURA

Monty tendrá que recorrerse toda Europa para reunir el máximo de dinero posible que le permita comprarse la isla. Para ello debe recoger todos los vales de dinero que se encuentran desperdigados por los distintos países, también hay objetos que al cogerlos nos dan dinero. Hay también otros objetos que podemos transportar con nosotros, y gracias a los cuales podemos realizar trabajitos con los que obtendremos generosas propinas. Cada vez que logremos reunir cierta cantidad de dinero, podremos pagar un plazo de la isla, son tres plazos, cuando hayamos completado los tres plazos aparecerá la isla dibujada en la parte inferior de la pantalla y Monty dispondrá de su propia isla.

Para ayudarnos a desplazarnos entre los países están los aeropuertos (son alargados, en forma de mesa, con un hombrecito en medio), gracias a ellos, y si disponemos de billetes de avión —éstos se encuentran en algunas pantallas, y en ellos se puede leer la palabra «AIR»—, podremos ir en avión a otros países, a los que no se podría normalmente. Los aeropuertos pueden estar activados

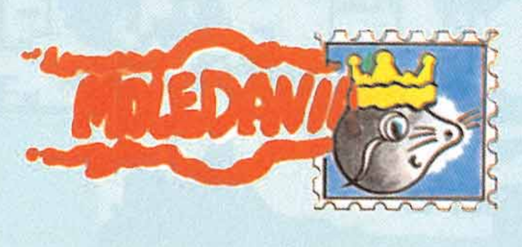




MONTY

de color azul, que son los que sirven, y desactivados de color blanco, que, además de no poder ser utilizados, nos quitan los billetes que tengamos. Los destinos de cada aeropuerto son:

España-Francia
Francia-Bélgica
Bélgica-Luxemburgo
Suecia-Dinamarca
Moledavia-Dinamarca
Alemania O.-Berlín E.
Berlín O.-Berlín E.
Luxemburgo-Amsterdam
Amsterdam-España
Dinamarca-Suecia
Italia-Grecia
Grecia-Suiza
Suiza-Yugoslavia
Yugoslavia-Italia



PELIGROS

Como en todas las aventuras de Monty, son abundantes —por término medio hay unos cuatro por pantalla—, que, aunque por número pueden parecer pocos, comprobaréis que no es así. Además de éstos hay otros peligros, como son los ríos de lava, pinchos, agua. Las botellas de vino rojas, al cogerlas quedamos en un estado de embriaguez, perdiendo el control sobre Monty, aunque esto no sucede con todas las botellas. Para culminar están los temidos, implacables y legendarios martillos, que más de una vez han dejado planchado a Monty.

OBJETOS

Se pueden encontrar tres tipos de objetos, los que nos aumentan la puntuación, los que nos dan más dinero, y los más importantes (aunque todos lo son), los objetos que podemos transportar y que debemos llevar o hacer determinadas cosas con ellos. Éstos son los objetos y lo que hay que hacer con cada uno:

1. La botella de champán francés, que está en Brest (Francia), hay que llevarla a Alemania (Dusseldorf, Dortmound...), ésta se utilizará automáticamente, dándonos más dinero.

2. La maceta, que está en Dijon (Francia), hay que llevarla a Amsterdam y dársela al hombrecillo que allí está, éste nos dará otro objeto, unas flores, que debemos llevar a Pizza (Italia) para dárselas a la muchachita enamorada que se encuentra paseando.

3. El cuadro de «La Mona Lisa», que está en Nantes (Francia), hay que llevarlo a Itsa Daboss (Italia), de las dos pantallas que conforman Itsa Daboss, es la de la izquierda en la que hay un sombrero que se mueve, dos estanques y una especie de reja moviéndose en la parte superior; pues bien, a ésta (la reja) hay que darle el cuadro.

4. El volante, situado en Suecia, hay que llevarlo a Mónaco.

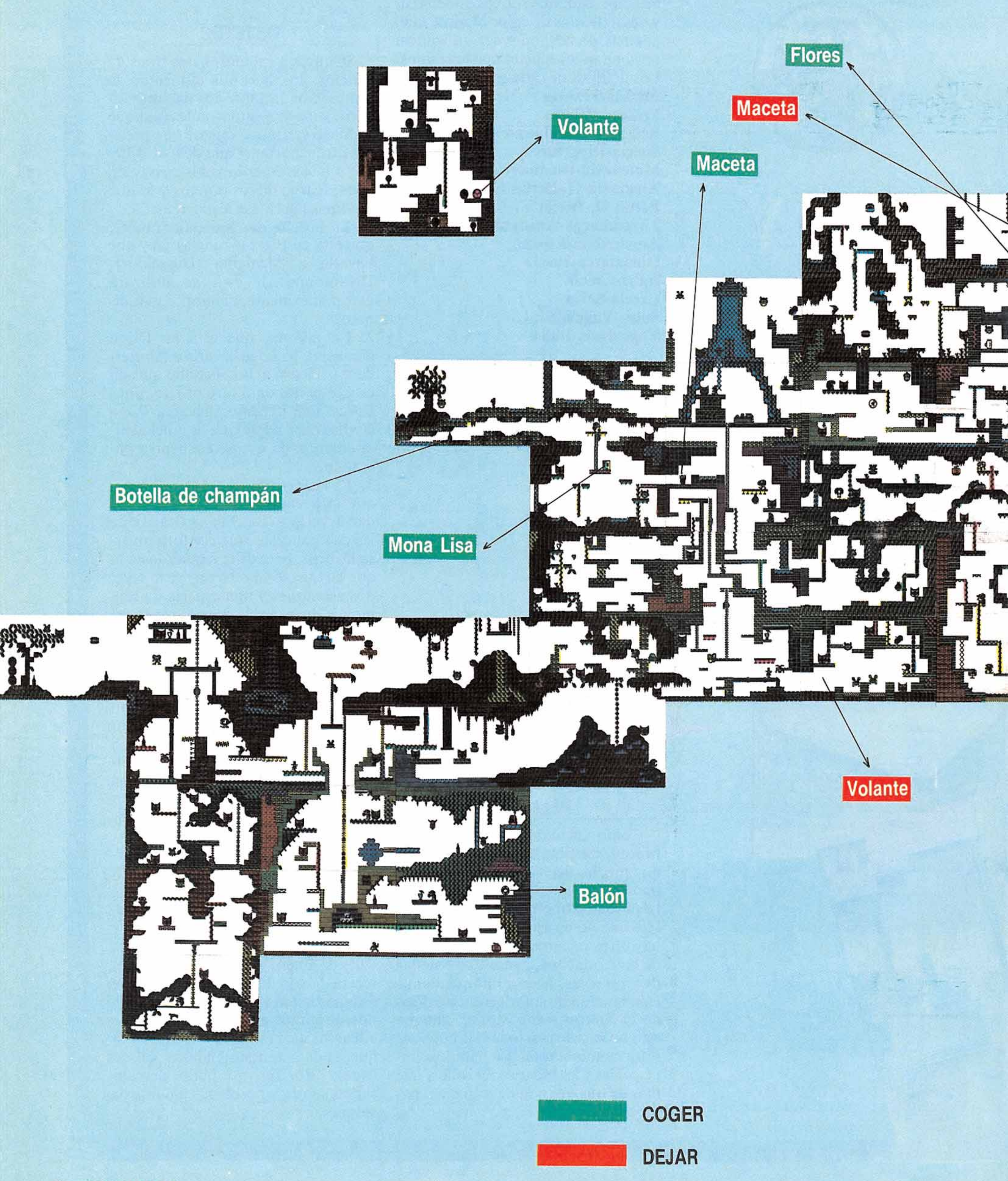
5. Las herramientas, que están en Bonn (Alemania), se utilizarán para arreglar el teleférico, que está en Austria, para esto basta que, llevando las herramientas, nos subamos en él.

6. El balón, que está en España, hay que llevarlo a Juventus.

7. Y, por último, **la chuleta de carne**, de Dinamarca, la llevamos a Praga.

Éstas son todas las tareas que debemos realizar, una vez hechas, y cuando hayamos cogido todos los vales de dinero y demás objetos, aparecerá debajo de la pantalla en la que estemos la tan ansiada isla, entonces nos dirigimos a Grecia, para desde allí ir hasta la isla de Montos, isla que, por supuesto, ahora es de Monty. Por fin va a poder descansar en su isla y nosotros en nuestros sillones.

AUF WIEDERSEHEN, MONTY





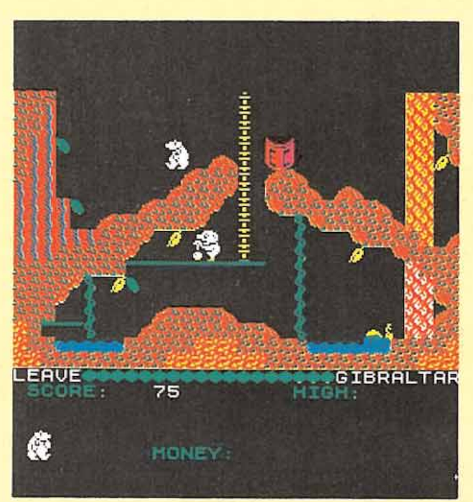
MICRO
Manía
Sólo para adictos
Chuleta
Botella de champán
Herramientas
Chuleta
Herramientas
Balón
Flores
Mona Lisa
ISLA DE MONTOS

PATAS ARRIBA

MSX

```
10 'POR M.J.B
20 SCREEN0:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:M=1:DIM
H(5)
30 LOCATE0,23:PRINTSPACE$(30):LOCATE0,
23:INPUT"NUMERO DE VIDAS (1-126) ";N:I
FN<1ORN>126THENGOTO30
31 N=N OR 128
35 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA
$="S"THENH(M)=1
40 M=M+1:INPUT"INMUNE A LOS BICHOS (S/
N) ";A$:IFA$="S"THENH(M)=1
45 M=M+1:INPUT"INMUNE A LAS APISONADOR
AS (S/N)";A$:IFA$="S"THENH(M)=1
50 M=M+1:INPUT"BICHOS MOVILES (S/N)";A
$:IFA$="S"THENH(M)=1
55 M=M+1:INPUT"INMUNE AL AGUA, A LA LA
VA... (S/N)";A$:IFA$="S"THENH(M)=1
60 CLS:LOCATE5,10:PRINT"INTRODUCE LA C
INTA ORIGINAL":LOCATE12,12:PRINT"Y PUL
SA PLAY"
65 BLOAD"CAS:":IFPEEK(&HD808)<>&HEDTHE
N65
70 POKE&HD829,0:POKE&HD82A,&HD9:POKE&H
D931,0
75 RESTORE200
80 FORM=&HD900TO&HD930:READA$:A=VAL("&
H"+A$):POKEM,A:S=S+A:NEXT
85 IFS<>5272THENPRINT"ERROR EN DATAS":
END
87 RESTORE210
90 FORM=1TO5:READA$,B:A=VAL("&H"+A$)
95 IFH(M)=1THENPOKEA,B
100 NEXTM:POKE&HD910,N
105 DEFUSR=&HD800:A=USR(A)
200 DATA3A,31,D9,3C,32,31,D9,FE,6,28,4
,CD,36,D8,C9,3E,80,32,93,A8,3E,77,32,7
B,A9,3E,3A,32,33,AC,3E,21,32,BC,C2,3E,
3A,32,7,B3,3E,3A,32,F1,97,CD,36,D8,C9
210 DATA D915,0,D91A,201,D91F,201,D924
,201,D929,201
```

POKE &HA093,n: número de vidas, entre (1-126), el valor de n que hay que introducir es n + 128.
POKE &HA97B,0: vidas infinitas.
POKE &HABDC,201: inmune a los bichos.
POKE &HC2BC,201: inmune a las apisonadoras.
POKE &HB307,201: bichos inmóviles.
POKE &H97F1,201: inmune al agua, la lava, etc. (Hay que tener cuidado de no meternos en charcos que no tengan suelo debajo.)



SPECTRUM

El cargador ofrece las siguientes ayudas:
—Vidas infinitas
—Inmune

Para ello deberás recoger el arma que se encuentra en la primera pantalla. La inmunidad, no sirve para las apisonadoras o el agua. Con este cargador las apisonadoras aparecerán algo deformadas, sin que por ello el funcionamiento del juego sea totalmente normal.

Un truco bastante útil, es que cuando estamos ante un techo de ganchos, Monty puede andar cabeza abajo, superando así cualquier dificultad. Por lo tanto si te encuentras en esta situación, colócate debajo del techo de ganchos o ventosas, prueba a saltar o presionar el botón de subida, y Monty aparecerá en posición invertida.

Si cuando estás viajando en avión arrimas tu hélice al timón de otro avión, lograrás que éste se estrelle y te dé puntuación.

LISTADO 1

```
1 LOAD ""CODE 33700,72: PRINT
#1;TAB 5;"PON LA CINTA ORIGINAL
": RANDOMIZE USR 33700
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	310084DD21004011001B	543
2	3EFF37CD560530F1DD21	1211
3	005B110025CDE583DD21	964
4	008411007CCDE5832100	871
5	5811015801FF023600ED	743
6	B0DD210040110004CDE5	949
7	83C30040C93EFF37CD56	1254
8	05C90000000000000000	206

DUMP: 33.700
N.º BYTES: 72

AMSTRAD

```
10 REM +-------------------------------
-------------------+
20 REM + Cargador cinta HASTA LUEGO MONT
Y MOLE by A.C.I. +
30 REM +-------------------------------
-------------------+
40 REM
50 MODE 2:INPUT"Bichos inmoviles (S/N) :
 ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 0,0
60 INPUT"Trampas aplastadoras inmoviles
(S/N) : ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE
 1,0
70 INPUT"Inmune a los choques con los bi
chos (S/N) : ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN
 POKE 2,0
80 FOR i=&8040 TO &8088:READ a$:POKE i,V
AL("&"+A$):NEXT:LOAD".",&A000:POKE &A08E
,&C3:POKE &A08F,&40:POKE &A090,0:CALL &8
070
90 DATA 3A,0,0,B7,20,9,32,22,AD,32,23,AD
,32,24,AD,3A,1,0,B7,20,9,32,2B,AD,32,2C,
AD,32,2D,AD,3A,2,0,B7,20,9,32,3A,AD,32,3
B,AD,32,3C,AD,C3,0,80
100 DATA 21,0,A0,11,0,1,1,0,4,ED,B0,21,4
0,80,11,40,0,1,30,0,ed,b0,c3,0,1
```

```
Pokes HASTA LUEGO MONTY MOLE by A.C.I.
Bichos inmoviles :   POKE &AD22,0
                     POKE &AD23,0
                     POKE &AD24,0
Sin trampas :  POKE &AD2B,0
               POKE &AD2C,0
               POKE &AD2D,0
Inmune a los bichos :  POKE &AD3A,0
                       POKE &AD3B,0
                       POKE &AD3C,0
```

COMMODORE

```
POKES DIRECTOS EN AUF.MONTY:

VIDAS INFINITAS .......POKE21854,0
INMUNE A COLISIONES ..POKE23909,0
INMUNE A APLASTAMIENTCPOKE34208,0
INMUNE A CLAVOS ......POKE18985,0
INMUNE AL AGUA .......POKE20522,96
INMUNE A PAREDES MORTAPOKE18830,10
BEBIDAS SIN ALCOHOL ..POKE25065,96
INGRAVIDEZ PARA MONTY POKE18630,0
                      POKE18917.32
```

```
10 REM *** CARGADOR AUF-WIEDERSEHEN MONTY
12 REM *** POR F.VERDU
20 FORT=0TO132:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
30 IFS<>13918THENPRINT"ERROR EN DATAS...":STOP
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE354,44
45 INPUT"INMUNE A COLISIONES (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE357,44
50 INPUT"INMUNE A APLASTAMIENTO (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE360,44
55 INPUT"INMUNE A CLAVOS (S/N)";L$:IFL$="N"THENPOKE363,44
60 INPUT"INMUNE AL AGUA (S/N)";G$:IFG$="N"THENPOKE368,44
65 INPUT"INMUNE A PAREDES MORTALES (S/N)";P$:IFP$="N"THENPOKE376,44
70 INPUT"BEBIDAS SIN ALCOHOL (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE371,44
80 INPUT"INGRAVIDEZ PARA MONTY (S/N)";I$:IFI$<>"N"THEN90
85 POKE381,44:POKE386,44:POKE391,44:POKE396,44
90 PRINT"COLOCA LA CINTA DE AUF-WIEDERSEHEN MONTY Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
95 POKE816,26:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,56,79,201,0,208,2,169,208,96,32,165,244,169,0,133,147,133,193
110 DATA 133,174,169,4,133,194,10,133,175,32,165,245,169,75,141,98,4,169,1
120 DATA 141,99,4,169,73,141,49,4,169,214,141,50,4,169,234,141,51,4,76
130 DATA 0,4,169,76,141,31,5,169,93,141,32,5,169,1,141,33,5,76,111
140 DATA 4,169,0,141,67,1,141,94,85,141,101,93,141,160,133,141,41,74,169
150 DATA 96,141,42,80,141,233,97,169,10,141,142,73,169,32,141,229,73,169,16
160 DATA 141,230,73,169,1,141,231,73,169,0,141,198,72,76,0,64,70,86,67
```



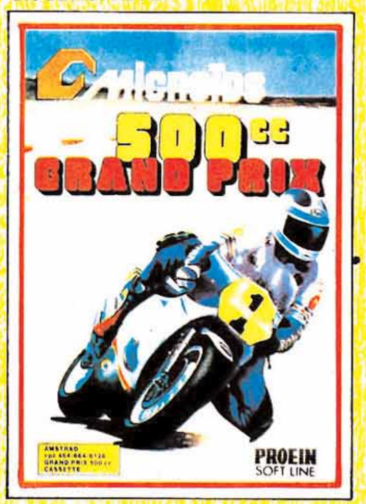
DISFRUTA CON EL PRIMER ANTIBIOTICO SOFT. ESTA INDICADO PARA ANSIEDAD, ABURRIMIENTO, DEPRESION. OJO: CREA ADICCION.



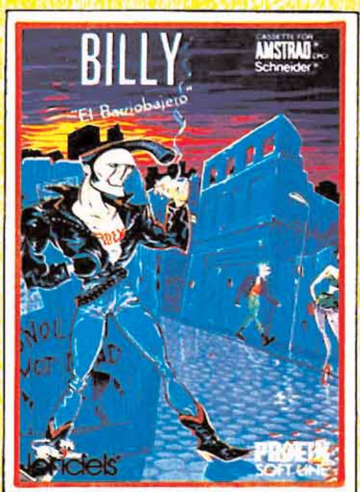
INTENTA RESCATAR LOS REHENES DEL PLANETA «HULLM» EN UN INMENSO ASTEROIDE DONDE ACABAS DE ATERRIZAR.



VIVE LA COMPETICION DEL GRAND PRIX EN 12 CIRCUITOS. DISFRUTA ROZANDO LA PIERNA EN EL ASFALTO.



UN HEROE SUPERSIMPATICO, QUE SE CHULEA EN EL BARRIO CON LOS MACARRAS MAS ATREVIDOS.





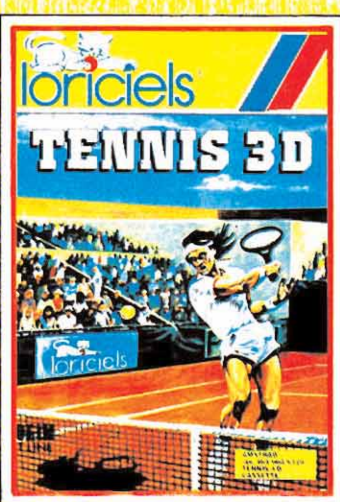
Creación & Imagen, S.A.



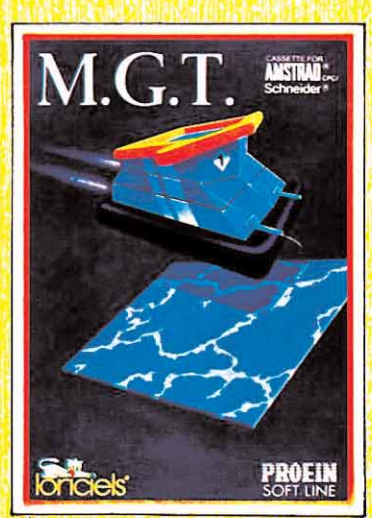
REFLEJOS, PRECISION DE TIRO Y ESTRATEGIA SON TUS ARMAS MAS PODEROSAS EN K.Y.A.



DESCUBRE UNA PIEDRA MILAGROSA EN UNA PIRAMIDE AZTECA.



UN JUEGO DE ACCION CON PERSPECTIVA COMPLETAMENTE REAL.



UN INCREIBLE MUNDO HELADO DE PUZZLES Y SORPRESAS.

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN, S.A.

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

ENDURO RACER

Combinar la dureza del París-Dakar con la adicción del más clásico de los masacra-marcianos en un solo programa parece algo sumamente difícil: Activision lo ha hecho realidad en «Enduro Racer»

José Emilio Barbero

FINAL

NIVEL 1

SALIDA

El juego nos sitúa a los mandos de una moto de potente cilindrada, con la que deberemos recorrer cinco circuitos, en un tiempo limitado. Para terminar de complicar las cosas en cada circuito se hallan dispersos diferentes obstáculos tales como rocas, piedras, árboles y otros que debemos esquivar para no dar con nuestros huesos en el suelo.

Los principales obstáculos, además de nuestra lucha contra el tiempo, son:

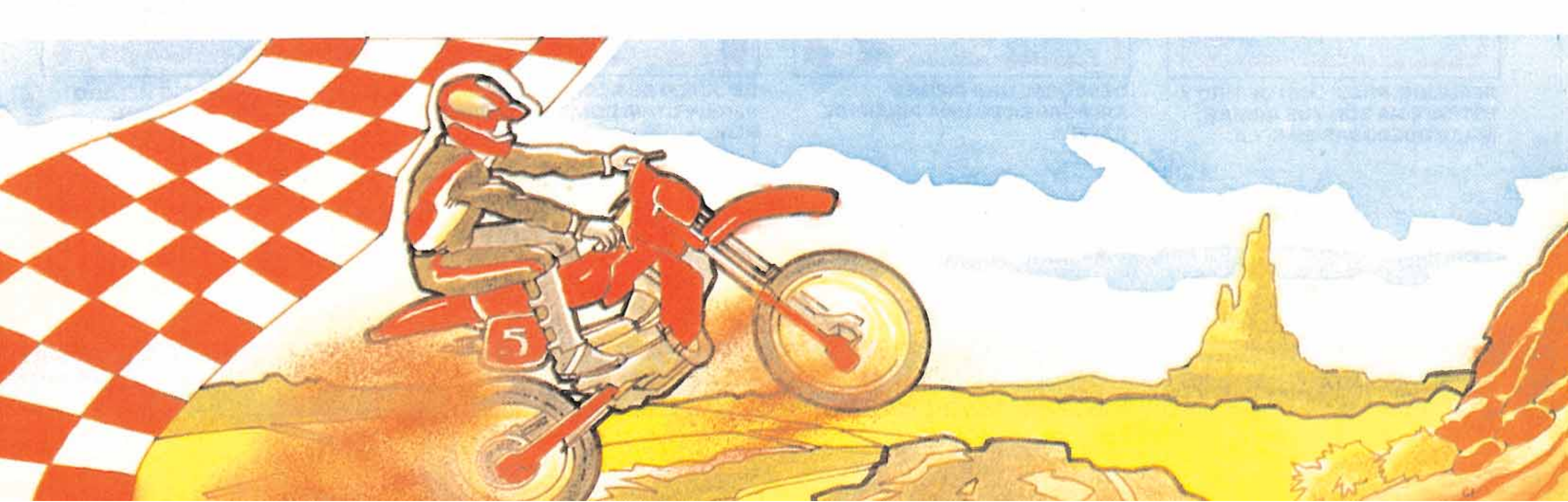
— **Piedras:** suelen encontrarse detrás de una rampa, por lo que si saltamos con la suficiente velocidad pasaremos por encima de ellas y no nos causarán mayores problemas. De todas formas, en las últimas fases nos encontraremos piedras aisladas a lo largo de la carretera.

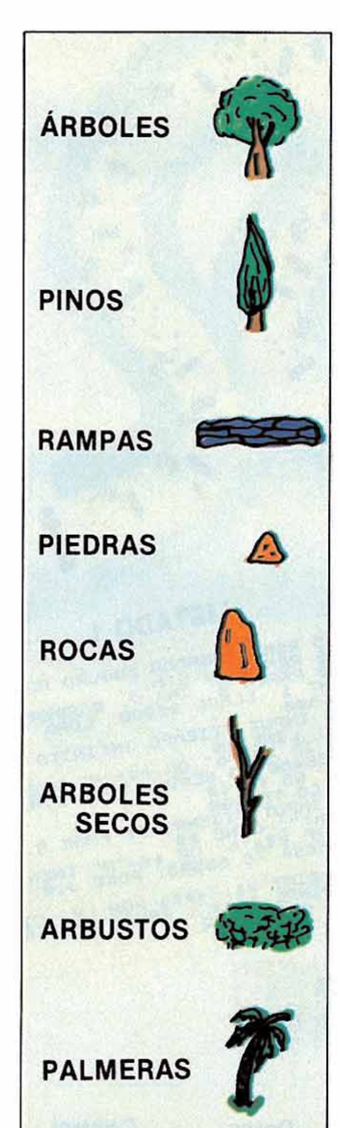
— **Rocas:** pueden estar tanto antes o después de una rampa, como a los lados de la carretera. Debido a su gran tamaño son bastante difíciles de esquivar.

— **Coches:** no aparecen muy frecuentemente, pero al mínimo contacto con ellos iremos a parar al suelo.

— **Motoristas:** son los que aparecen con más continuidad, y aunque el contacto con ellos no nos derriba, nos hace perder velocidad, lo cual puede resultar especialmente peligroso si nos ocurre antes de ir a saltar una rampa que tenga detrás algún obstáculo, ya que nuestro salto se quedará corto.

— **Barrizales:** aparecen en las últimas fases y su misión es hacernos perder velocidad, procura evitarlos.





— **Árboles, matorrales, pinos** y demás obstáculos que se encuentran al borde de la carretera. Se deben tomar las curvas con precaución para evitarlos.

Consejos

La principal ayuda nos la proporcionamos nosotros mismos sabiendo dosificar el uso del acelerador y del freno adecuándolo a las características del circuito.

Además de esto, el propio circuito nos ofrece una inestimable ayuda: las rampas. Para utilizarlas correctamente deberemos hacer uso de la tecla «Wheelie», justo antes de saltar y al caer al suelo, de lo contrario tanto el salto como la caída resultarán muy defectuosos.

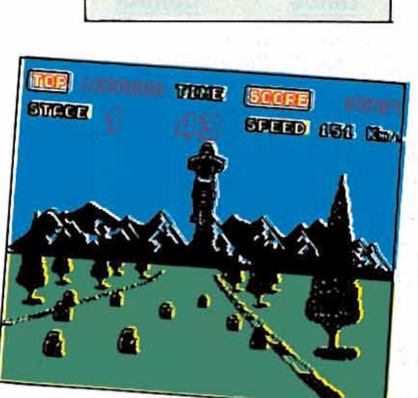
Si no llevamos suficiente velocidad podemos intentar bordear la rampa y continuar por el lateral de la carretera, justo entre los árboles y los obstáculos del circuito. Es arriesgado, pero a veces funciona.

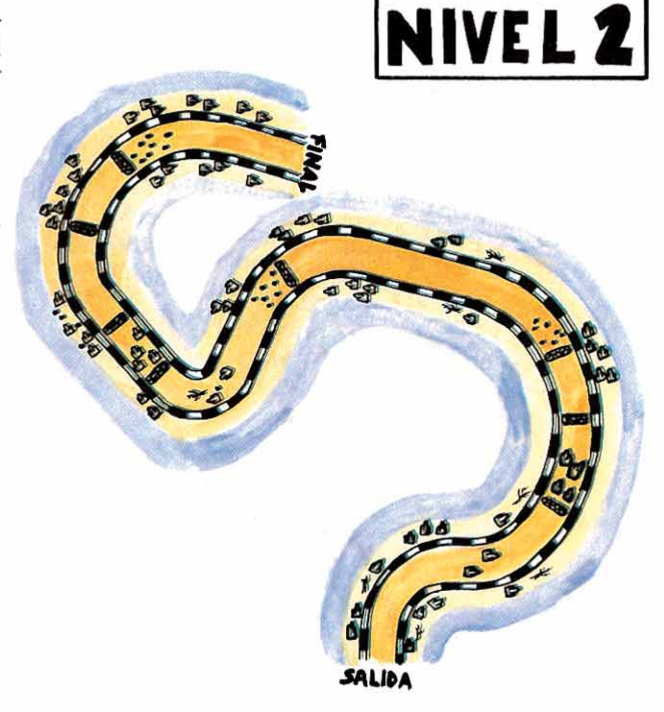
En cuanto a las curvas, deberemos trazarlas tal y como lo haríamos en un circuito verdadero, es decir, ciñéndonos lo más posible al margen derecho si la curva es en ese sentido, y a la inversa, si es en sentido contrario.

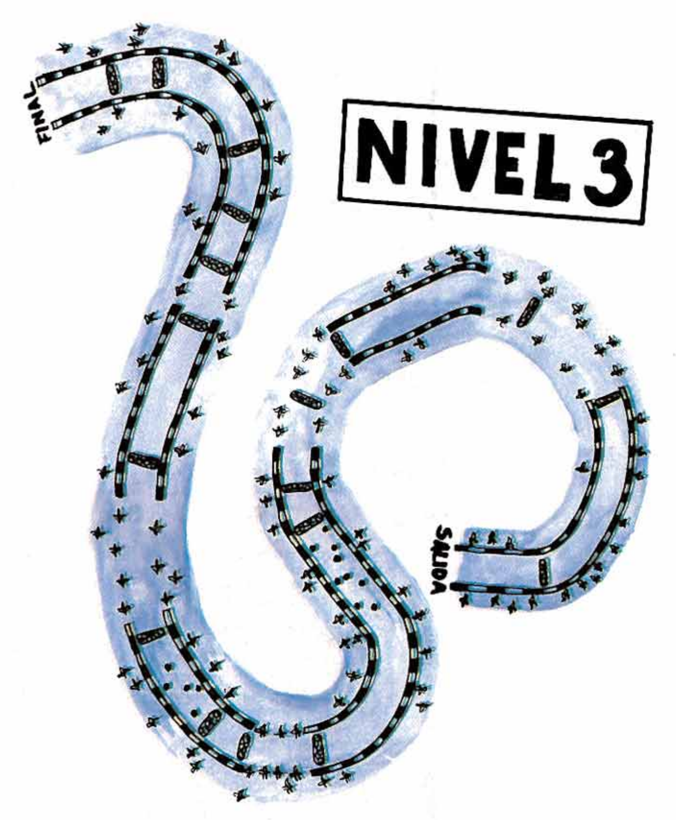
El mapa

En el mapa hemos de tener en cuenta que el cambio de la perspectiva frontal del juego a una visión del circuito desde arriba, hace que hayamos representado algunas curvas de forma más o menos pronunciada para poder encajar perfectamente las rectas. Tampoco podemos olvidar que en el juego algunos circuitos se cruzan entre sí, por eso hemos preferido simplificar cada circuito mostrándolo de forma independiente.

Los barrizales se representan en el nivel 3 como tramos sin carretera, mientras que en el nivel 5 han sido sustituidos por manchas negras.









POKES

— POKE 42143,0 }
— POKE 42144,0 } Tiempo infinito
— POKE 43910,153 para que nos sume 99 segundo al terminar cada fase.
— POKE 44802,201 para no caernos al chocar con los obstáculos.

NIVEL 5

LISTADO 1

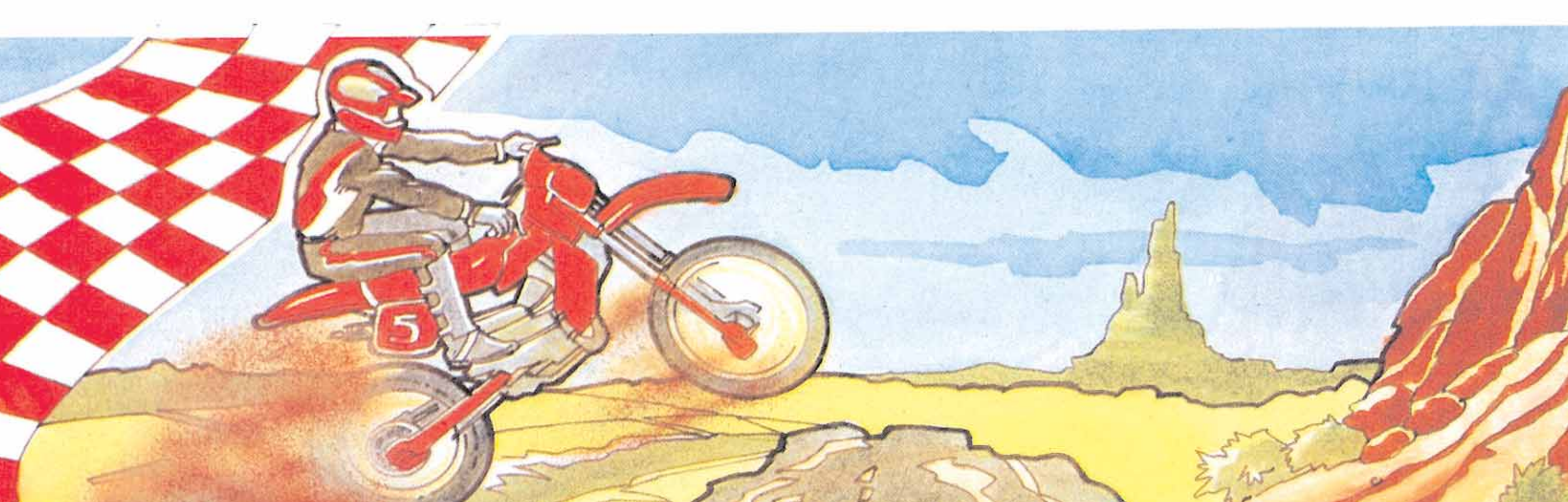
```
   5 REM CARGADOR ENDURO RACER
   6 REM © By G.M.E.
  10 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: B
RIGHT 1: CLEAR 25000: LOAD ""COD
E 64800
  20 INPUT "TIEMPO INFINITO ? (s
/n)"; LINE a$
  30 IF a$="n" OR a$="N" THEN FO
R d=65488 TO 65493: POKE d,0: NE
XT d: GO TO 40
  35 GO TO 100
  40 INPUT "TIEMPO DE FASE A 99
? (s/n)"; LINE a$
  50 IF a$="n" OR a$="N" THEN FO
R d=65494 TO 65500: POKE d,0: NE
XT d
 100 PRINT #1;"**** PON LA CINT
A ORIGINAL ****": PAUSE 100: RAN
DOMIZE USR 65472
```

NIVEL 4

DUMP.: 40.000
N.º DE BYTES: 730

LISTADO 2

línea	Datos	Control
1	C3000000000000000000	195
2	00003D20FDA704C83E7F	906
3	DBFE1FA9E62028F4792F	1387
4	4FE602F608D3FE37C9F3	1529
5	14153E043240FD3E0FD3	762
6	FE217BFFE5DBFE1FE620	1660
7	4FBFCD2CFD30FB211504	1129
8	10FE2B7CB520F93E0ACD	1176
9	2CFD30EA06C43E16CD2C	1114
10	FD30E13ED6B838F206C4	1486
11	3E16CD2CFD30D33EDFB8	1314
12	38E4FD2185FFFD660006	1319
13	C43E16CD2CFD30BE3ECD	1287
14	B830DD2420EF06603E16	946
15	CD2CFD30AD3E16CD2CFD	1309
16	30A63EABB8380AFD23FD	1238
17	7DFE8920CF18C93E0532	1097
18	40FD06B02E043E0B1802	648
19	3E0CCD2CFDD000003E0E	860
20	CD2CFDD03E133EC3B8CB	1435
21	1506B0D2D4FD3E3ABDC2	1381
22	20FD2686260006C42E01	744
23	FD2189FF3E0718163E98	1007
24	ADC60BDD7700DD231B06	1011
25	C42E01003E0518023E0C	410
26	CD2CFDD000003E0ECD2C	1035
27	FDD03E133ED7B8CB1506	1233
28	C4D218FE7CAD677AB320	1417
29	CBC37AFF3E98ADC60BDD	1592
30	7700DD231B2E023E0406	522
31	B3CDB3FED0FD7E04B728	1631
32	566901FD7FED79FD4E00	1261
33	FD4601DD210000DD094D	885
34	3E012E0206B3CDB3FED0	1142
35	3E7FBD28033236FF2E02	828
36	3E0806B3CDB3FED0FD5E	1448
37	02FD5603690105000FD09	717
38	4D7BB206C42E013E05C2	888
39	1AFE117AFFED533AFE11	1323
40	000E3E01C31AFE3E0618	644
41	BB3E0CCD2CFD00003E0E	839
42	CD2CFDD03EDBB8CB1506	1405
43	B3D2B1FEC9CD47FD2100	1583
44	9006FFC5CDDEFE7323C1	1626
45	10F7CDFAFEC91E004B06	1284
46	FF3E7FDBFEE640A92809	1429
47	1C792FE6404F10EFC900	1025
48	00C3F2FE210000113290	935
49	0632C51A06004F0913C1	585
50	10F6E521000011CD9006	896
51	32C51A06004F0913C110	595
52	F6C17CFE0D300DA7ED42	1361
53	D8013200A7ED42D83E01	1016
54	3236FFC900F331FFFF21	1395
55	005801030036002310FB	448
56	0D20F8DD2100A0111100	741
57	CDC9FEDD21004011FF1A	1276
58	213CFE223AFECD47FD3A	1280
59	36FFB7C420FDFD213A5C	1409
60	ED56215827D9AFED4FC3	1386
61	0060D1AFD3FE7CFE01D8	1540
62	CD20FD161E1A18C870FF	1159
63	1110C8A0FF0F1004FE01	938
64	00103CFE030010C85BFF	895
65	141063FF160010C8B057	891
66	49107AFF0C001000003F	557
67	0010C882FF0F10000000	632
68	000021CEFF11005B011F	634
69	00EDB0C338FF3E00329F	1190
70	A432A0A432A8A532A9A5	1305
71	11FFFF211FFA015C9EED	1329
72	B831A761C30080000000	820
73	00000000000000000000	0

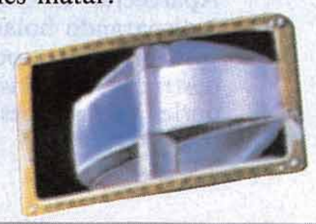


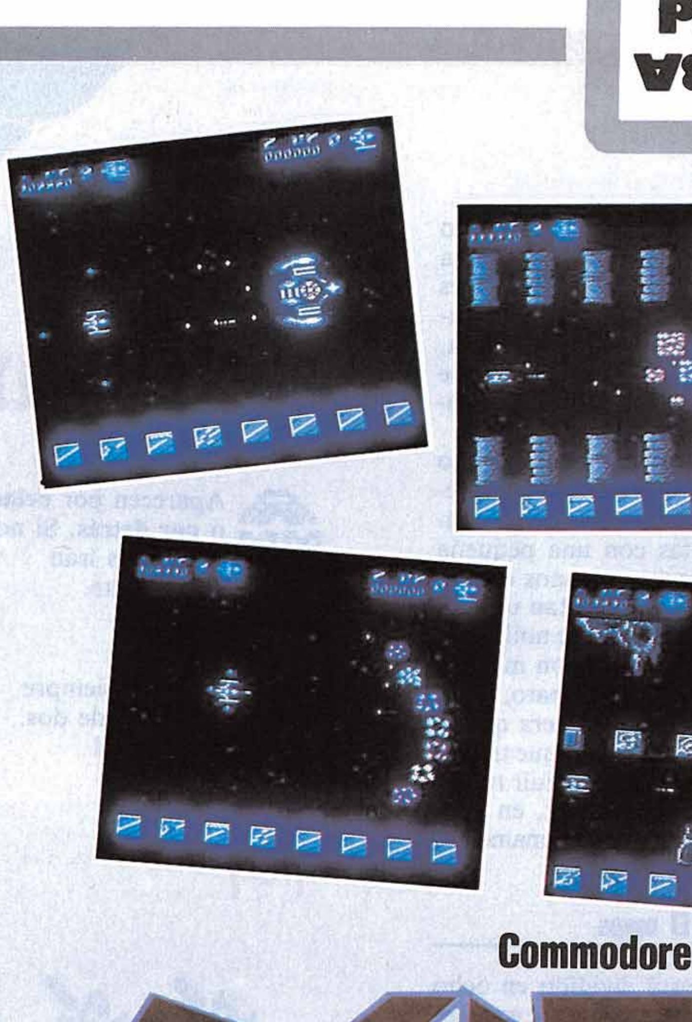
Cuando la tradición era tenida muy en cuenta existía un antiguo refrán que decía algo así como: nunca es tarde si la dicha es buena. El congreso mundial de superpotencias terrestres, algunos siglos después, ha llegado de nuevo a esta conclusión.

Mientras celebran este gran descubrimiento, producto de su imaginación, han recurrido a un gran piloto de combate, condecorado en más de una ocasión, para destruir el máximo número de naves de la flota enemiga de Hsiffa, que amenaza con destruir la Tierra en pocos días, antes de que sea tarde. Para no variar, el presupuesto es limitado y tu único acompañante será una vieja nave, sometida a una rápida puesta a punto de sus circuitos. Si quieres añadir una nueva medalla a tu uniforme con este cargador y con algún esfuerzo de tu parte lo vas a tener más fácil.

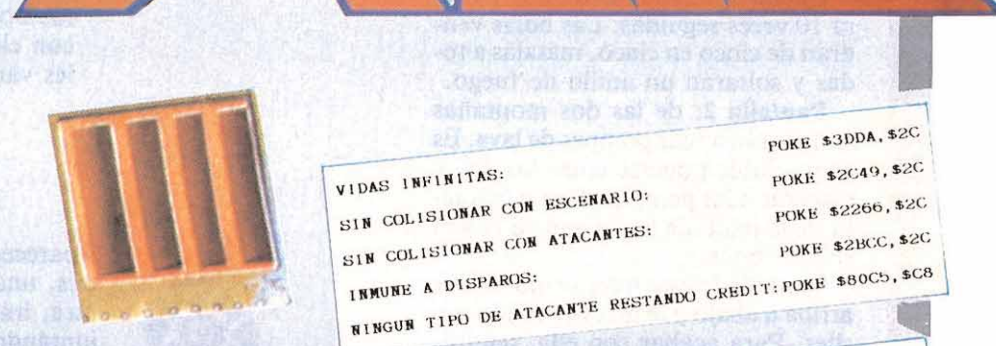
AYUDAS

- Es importante que aumentes las defensas de tu nave para poder completar la misión.
- Para conseguir nuevo armamento debes acumular puntos destruyendo naves enemigas.
- Cuando hayas conseguido los «credits» suficientes, en pantalla observarás cómo los cuadrados grises cambian de tonalidad hasta convertirse en azules.
- Puedes conseguir a cambio de credits: mayor velocidad (1 credit) más balas (2 credits), disparos múltiples (3 credits), armas anfibias (4 credits), protector (5 credits), ralentizar el tiempo (6 credits) y supa shield (7 credits).
- Podrás disfrutar de estas ventajas sólo durante un tiempo, por lo que debes constantemente acumular puntos para reponerlas.
- No todos los enemigos aumentarán tu puntuación, por lo que debes observar cuáles debes esquivar y cuáles matar.





Commodore DELTA



VIDAS INFINITAS:	POKE $3DDA,$2C
SIN COLISIONAR CON ESCENARIO:	POKE $2C49,$2C
SIN COLISIONAR CON ATACANTES:	POKE $2266,$2C
INMUNE A DISPAROS:	POKE $2BCC,$2C
NINGUN TIPO DE ATACANTE RESTANDO CREDIT:	POKE $80C5,$C8

```
10 REM *** CARGADOR DELTA
12 REM *** POR F.VERDU
20 FORT=0TO98:READA:POKE49152+T,A:S=S+A:NEXT
30 IFS<>11782THENPRINT"ERROR EN DATAS..":STOP
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE49228,44
50 INPUT"SIN COLISIONAR CON DECORADO (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE49231,44
60 INPUT"SIN COLISIONAR CON ATACANTES (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE49234,44
70 INPUT"INMUNE A DISPAROS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE49237,44
80 INPUT"NINGUN TIPO DE ATACANTE RESTANDO CREDIT (S/N)";R$
82 IFR$="N"THENPOKE49242,44
90 PRINT"PREPARA LA CINTA DE DELTA Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
92 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
100 DATA 160,76,185,22,192,153,255,1,136,208,247,140,40,3,152,200,200,140,41,3
110 DATA 76,165,244,169,13,141,237,2,169,2,141,238,2,76,237,246,169,26,141,126
120 DATA 237,169,2,141,127,237,76,0,237,169,38,141,79,183,169,2,141,80,183,208
130 DATA 254,169,51,141,59,9,169,2,141,60,9,76,16,8,169,44,141,218,61,141
140 DATA 73,44,141,102,34,141,204,43,169,200,141,197,128,76,112,23,70,86,67
```

Gabriel Villalba

El planeta Nemesis ha caído en las manos del malo de la película. Sólo tres naves han podido escapar del planeta. Pero tú, como buen patriota, prefieres luchar contra el invasor que vivir libre en otro lugar. Aquí es donde empieza la aventura.

El planeta está dividido en ocho zonas (o niveles), las cuales están repletas de enemigos. Para luchar contra ellos cuentas con una pequeña ayuda: al destruir a algunos enemigos, verás que éstos sueltan un anillo de fuego. Si coges este anillo podrás equipar a tu nave con más velocidad, misiles, doble disparo, láser, múltiplos y con una barrera que te protegerá de los enemigos que te vengan de frente. Poder concluir tu misión felizmente dependerá, en gran parte, de tu elección en el armamento.

El mapa

El planeta está dividido en ocho zonas y cada una de éstas, se encuentra compuesta por muchos enemigos que te harán imposible el poder atravesarla. En los ocho niveles se encuentran algunas pantallas especiales:

Pantalla 1: esta pantalla se repetirá 10 veces seguidas. Las bolas vendrán de cinco en cinco, mátalas a todas y soltarán un anillo de fuego.

Pantalla 2: de las dos montañas empezarán a salir pompas de lava. Es aconsejable ponerse entre las dos y disparar a las pompas. No podrás salir de la pantalla hasta que no hayan salido todas.

Pantalla 3: esta nave se moverá de arriba a abajo y te irá disparando misiles. Para acabar con ella, tendrás que darla varias veces e ir moviéndote de arriba a abajo para poder esquivar a los misiles.

Pantalla 4 y 5: estas dos pantallas se irán repitiendo varias veces, pero no en un orden establecido.

Pantalla 6: estas bolas aparecerán en cualquier sitio de la pantalla e irán a por ti.

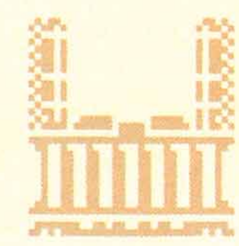
Pantalla 7: sigue la misma estrategia que en la pantalla 3.

Pantalla 8 y 9: estas dos pantallas se repetirán varias veces, pero no en un orden establecido.

¡Se Buscan!



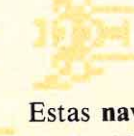
Aparecen por **delante o por detrás.** Si no te los cargas irán siguiéndote.



Suelen aparecer **arriba o abajo.** De uno de sus brazos sueltan cuatro bolas. Para matarlos hay que darlos varias veces.



Estos **aviones** siempre van en grupos de dos. Aparecen por el medio.



Estas **naves** aparecen en grupos de tres, y van una detrás de la otra.





Siempre aparecen **fijas**, disparando sin cesar a la posición en la que se encuentra tu nave.



Aparecen en el **nivel 5.** Salen de la tierra y de su boca salen mortíferas bolas. Para acabar con ellos hay que darles varias veces.



Aparecen **de cinco en cinco** y siempre disparan al medio.



Aparecen de **tres en tres,** una encima de la otra, irán a por ti, juntándose hasta convertirse en una sola.



Aparecerán en el **nivel 3** disparando bolas por sus bocas. Para poder destruirlos tendrás que darles varias veces.



Estos **tanques** pueden aparecer fijos en un lugar o moviéndose. Si los matas soltarán un anillo de fuego. Cógelo y podrás potenciar tu armamento.

...ESIS™

Spectrum

¿Has salvado alguna vez un planeta? Si tu respuesta es no, pero tienes madera de héroe, no lo dudes, Nemesis espera ser salvado.

Aparecen en el **nivel 6.** Para matarlos hay que dispararles varias veces. Al morir soltarán un anillo de fuego.





Aparecen en **el nivel 7.** Se mueven por la pantalla. No disparan.



Están en el **nivel 5**. Se mueven de arriba a abajo. No les puedes matar.

Siempre **están fijos** y pueden aparecer en cualquier lado de la pantalla. No disparan. Se encuentran en el nivel 7.

Pantalla 10: se repetirá varias veces. La nave te disparará tres bolas, esquívalas ya que no puedes destruirlas. Para destruir la nave deberás dispararla varias veces.

Pantalla 11: sigue la misma estrategia que en la pantalla 3.

Pantalla 12: esta pantalla se repetirá 10 veces seguidas. Las bolas vendrán de cinco en cinco, mátalas a todas y conseguirás anillos de fuego.

Pantalla 13: sigue la misma estrategia que en la pantalla 3.

Pantalla 14, 15, 16: estas pantallas se repiten, pero no en un orden establecido.

Pantalla 17: en esta pantalla aparecerán cinco uñas que se moverán por dicha pantalla. Si las matas volverán a aparecer. Esquívalas.

Pantalla 18: sigue la misma estrategia que en la pantalla 3.

Pantalla 19 y 20: estas dos pantallas se repiten, pero no en un orden establecido.

Pantalla 21: sigue la misma estrategia que en la pantalla 3.

Pantalla 22 y 23: se repiten, pero no en orden.

Pantalla 24: para destruir la nave tendrás que dispararla varias veces. ¡Ten cuidado!, ella también dispara.

Pantalla 25 y 26: Estas dos pantallas se repetirán varias veces, pero no en orden.

Pantalla 27: para poder pasar a la siguiente pantalla, tendrás que disparar varias veces a uno de los dos látigos. ¡Cuidado!, porque cuando los mates los muros se irán cerrando. Si no eres rápido no podrás pasar.

Pantalla 28: en esta pantalla se encuentra tu último obstáculo para poder pasar la pantalla, tienes que disparar a las seis patas y destruirlas. Cuando hayas logrado destruirla podrás considerarte el héroe nacional y el planeta Némesis, con sus habitantes, te lo agradecerán.

INSTRUCCIONES DEL CARGADOR

1. Teclea el programa Basic del listado 1 y sálvalo en cinta con GO TO 80

2. Con el cargador universal de Código Máquina, introduce el listado 2, sálvalo a continuación del programa Basic con el nombre "PONEME", dirección de inicio 40000 y el número de bytes 20.

3. Carga todo con LOAD " ", respondiendo a las preguntas con "S" o "N", según convenga.

— **Balas igual efecto del LÁSER.** Las balas tendrán el mismo efecto sobre los enemigos que si tuviesen el LÁSER.

— **Inmunidad.** Podrás pasarte por los niveles sin que tu nave quede destruida.

— **Vidas infinitas.** No tendrás miedo de perder una vida ya que las tendrás infinitas.



POKES

```
POKE 54304,60  DISPARO IGUAL AL LASER
POKE 52140,0   VIDAS INFINITAS
POKE 51108.195 INMUNIDAD
```

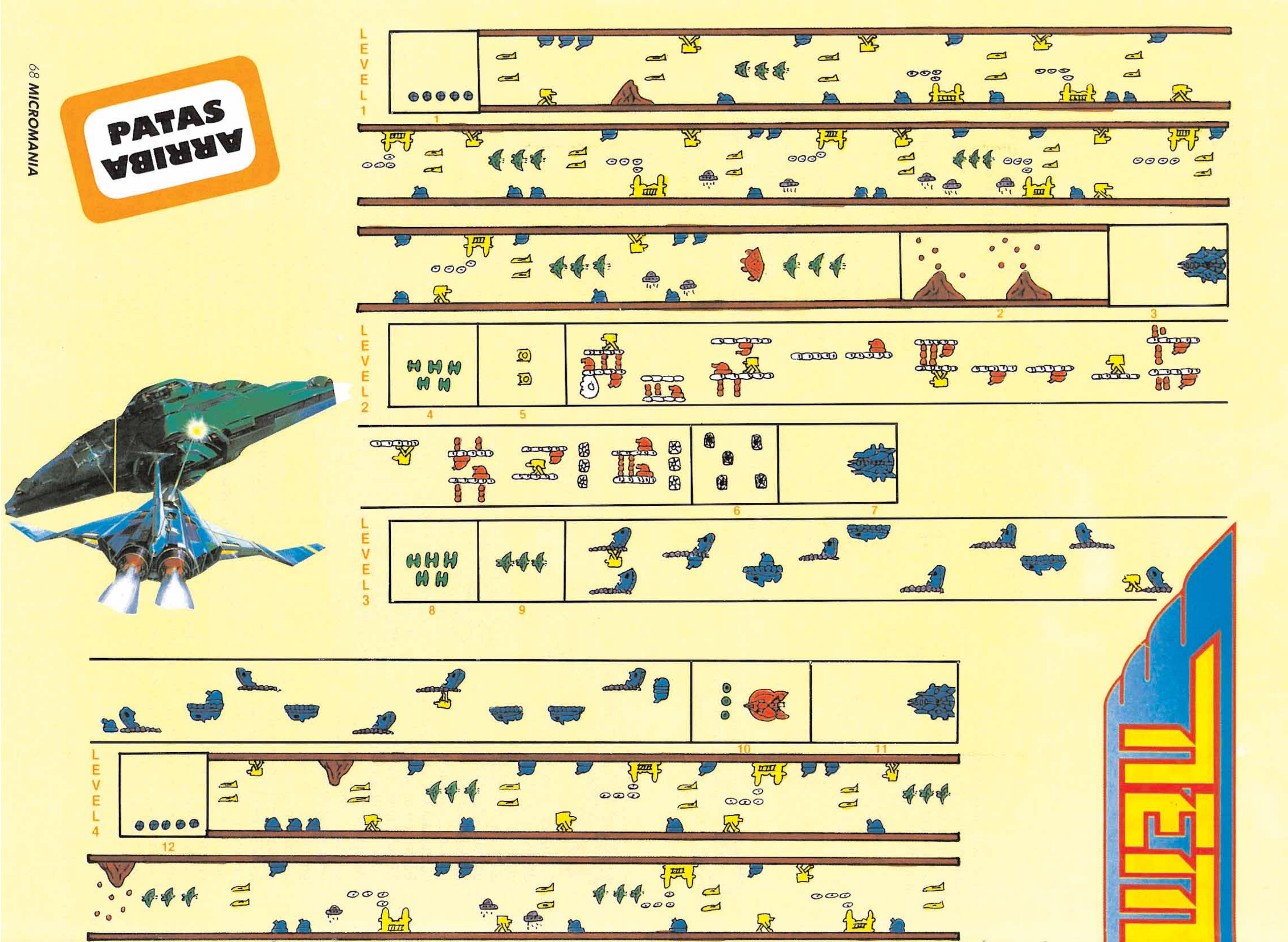
LISTADO 1

```
  10 CLEAR 24999: LOAD ""CODE 23
296: POKE 23658,8: BORDER 0: PAP
ER 0: INK 0: CLS
  20 INPUT "Balas igual efecto q
ue el LASER (S/N):";R$: IF R$="N
" THEN POKE 23297,61
  30 INPUT "Inmunidad (S/N):";R$
: IF R$="N" THEN POKE 23302,194:
 GO TO 50
  40 POKE 23307,23: GO TO 60
  50 INPUT "Vidas infinitas (S/N
):";R$: IF R$="N" THEN POKE 2330
7,23
  60 PRINT FLASH 1; INK 7;"PON C
INTA ORIGINAL Y PULSA PLAY "
  70 LOAD ""CODE 16384: LOAD ""C
ODE 25000: RANDOMIZE USR 23296:
LOAD ""
  80 SAVE "CA-NEME" LINE 10
```

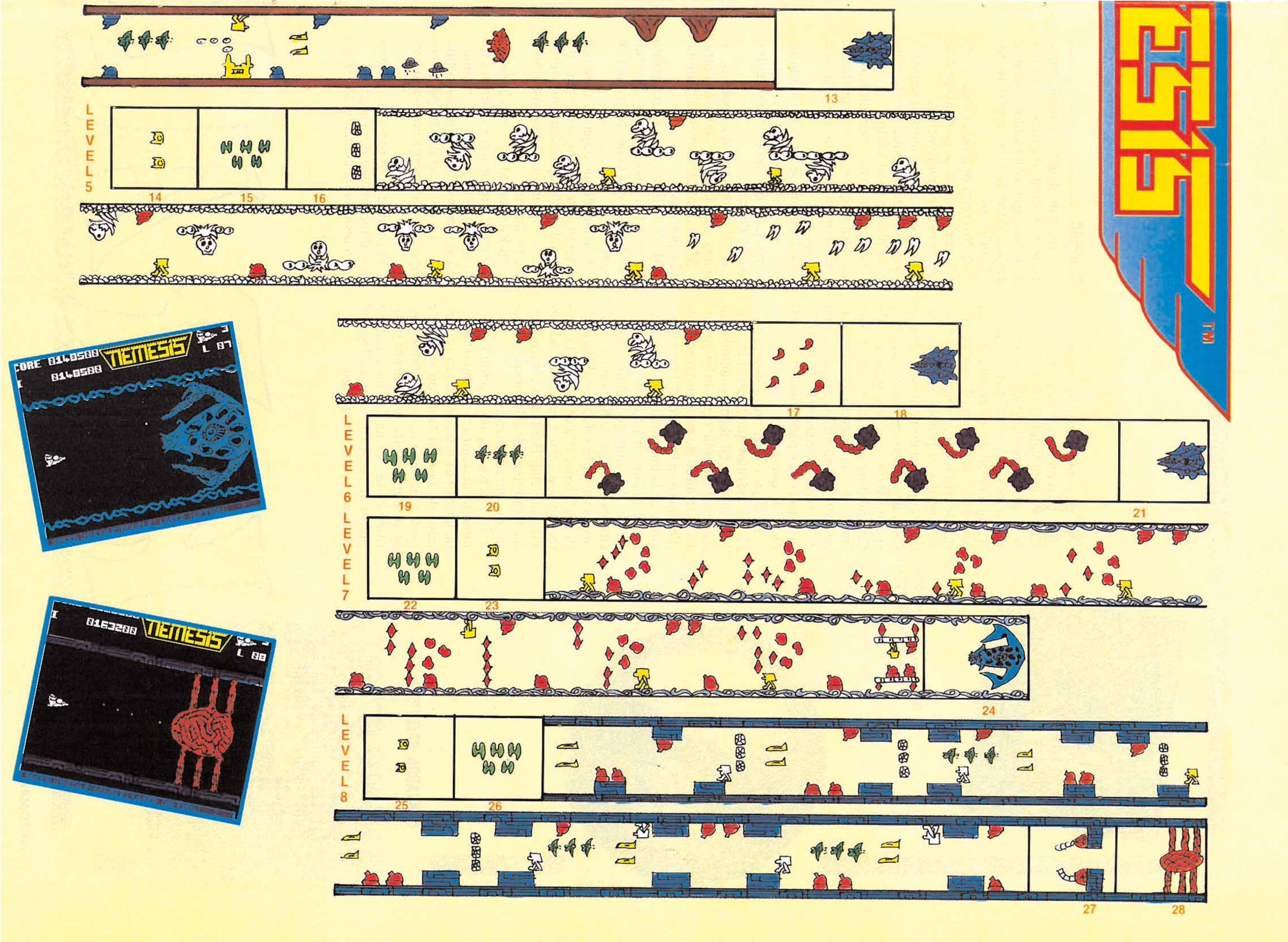
LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	3E3C3220D43EC332A4C7	1086
2	3E0032ACCBC900000000	688

DUMP: 40000
N.º BYTES: 20



PATAS ARRIBA
LEVEL 1
1
2
3
LEVEL 2
4
5
6
7
LEVEL 3
8
9
10
11
LEVEL 4
12



ESIS
TM
LEVEL 5
13
14
15
16
17
18
LEVEL 6
19
20
21
LEVEL 7
22
23
24
LEVEL 8
25
26
27
28
NEMESIS
NEMESIS

Spectrum
Commodore

Luis Jorge García
Francisco Verdú



Desde hace algún tiempo venimos observando que la complejidad en el manejo de los programas ha dado paso a juegos en los que con independencia de la originalidad de sus argumentos, la sencillez es la nota que los caracteriza. De este modo, programas como Arkanoid y el propio Krakout que nos ocupa han despertado en la mayoría de los usuarios un interés creciente. Para que los usuarios de Commodore y Spectrum podáis disfrutar de las interesantes ventajas que ofrecen nuestros cargadores, en estas páginas encontrareis todo lo que necesitais para conocer las 100 fases de que consta Krakout.

El objetivo del juego es reproducir los ladrillos que componen cada fase, aunque en algunas pantallas no es imprescindible destruirlos todos. La dificultad de estre programa radica tanto en la variedad de enemigos como en la imposibilidad de controlar la pelota en una velocidad creciente. Sin embargo una de las principales ventajas de Krakout es la de poder variar la velocidad de la pelota y del bate, eligiendo en esta última opción entre una velocidad doble e inercial. Por tanto es aconsejable elegir una velocidad menor a modo de entrenamiento.

Es interesante no precipitarnos e intentar destruir los enemigos antes de lanzarnos a un recorrido vertiginoso de fase en fase con riesgo de perder las vidas de que disponemos. Si ajustamos cada movimiento y nos sometemos a una buena puesta a punto de nuestros reflejos, llegar al final no es tan complicado.

EL JUEGO

Al destruir algunos ladrillos, éstos, dejarán en su lugar objetos. Los podremos coger golpeándolos con la pelota. Éstos, nos darán poderes intergalácticos:

X Nos dará una vida extra. También podremos conseguir vidas extras según nuestra puntuación.

S Aparecerá un muro a nuestras espaldas, que impedirá que la pelota se pierda en el vacío.

B La «Bomba», destruirá todos los ladrillos que estén a su alrededor.

E Nuestra raqueta se hará más grande.

G La pelota se pegará a la raqueta y no volverá a surcar el espacio aéreo hasta que no pulsemos el botón de disparo.

O Obtendremos dos paletas, si una no da a la pelota, le dará la otra.

X^2 Multiplicará nuestra puntuación por dos.

M El «Misil», con él podremos disparar tan sólo una vez. Destruimos todo lo que se nos ponga por en medio.

Además de los objetos, tampoco podemos olvidar los personajes del juego. Unos simplemente obstruirán nuestra labor, otros nos matarán o nos ayudarán.

La Estrella: Al darle con la pelota desviará su recorrido y destruirá todo lo que encuentre en su camino.

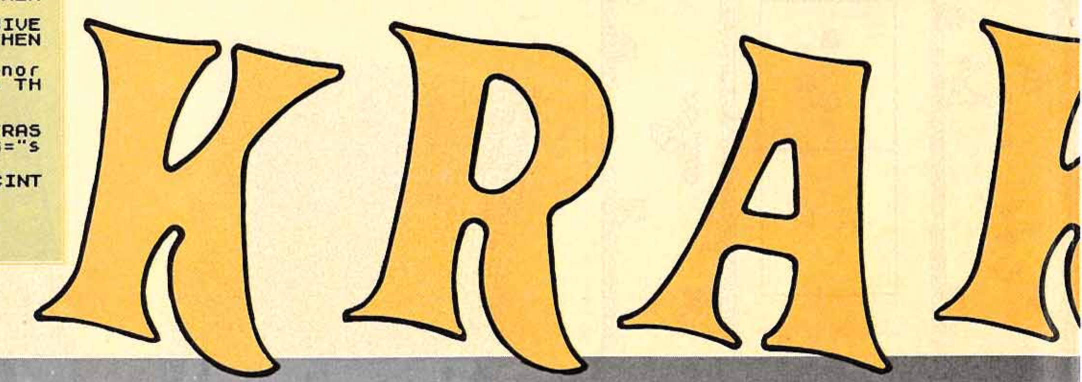
Las abejas: Si chocamos contra ellas, nos paralizarán y no podremos dar a la pelota, perdiendo así una vida.

El rombo: Si lo tocamos, pasaremos directamente de pantalla.

La pelotita: Si la damos con la pe-

CARGADOR SPECTRUM

```
  10 REM Por LUIS JORGE GARCIA
  20 REM CARGADOR DEL KRAKAOUT
  30 CLEAR 65196: FOR n=65197 TO
 65241: READ a: POKE n,a: NEXT n
  40 DATA 49,254,254,221,33,0,64
,17,156,190,62,60,55,205,86,5,0,
0,62,61,50,229,181,50,39,179,62,
2,50,248,142,62,175,50,242,142,6
2,19,50,241,181,195,168,139,201
  50 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N
).";a$: IF a$="S" OR a$="s" THEN
 POKE 65216,0
  60 INPUT "EMPEZAR EN OTRO NIVE
L.";a$: IF a$="S" OR a$="s" THEN
 POKE 65229,0
  70 INPUT "CUANTAS VIDAS (3-nor
mal).";n: LET n=n-1: IF n>254 TH
EN GO TO 70
  80 POKE 65224,n
  90 INPUT " LIMITA VIDAS EXTRAS
 (0-255)";a$: IF a$="S" OR a$="s
" THEN POKE 65234,n
  95 PRINT #1;TAB 5;"PON LA CINT
A ORIGINAL"
 100 RANDOMIZE USR 65197
 110 SAVE "carKRAOUT" LINE 0
```



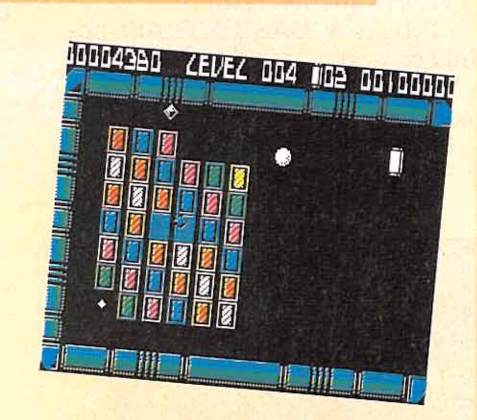


INSTRUCCIONES DEL CARGADOR SPECTRUM

Para utilizar el cargador es necesario: primero pasar el programa Basic que carga el juego original, siguiendo los mismos pasos que para cargar el juego, utilizando LOAD ""; pero al terminar de cargar el primer bloque que aparece en el ordenador (Program) detendremos el cassette.
A continuación introducir en el ordenador el cargador, ejecutarlo y poner de nuevo la cinta original justo donde la habíamos detenido.

lota, se fusionará con ella y la lanzará de forma descontrolada.

Los calvos y demás: Totalmente inofensivos, quizá nos desvíen alguna vez la pelota.



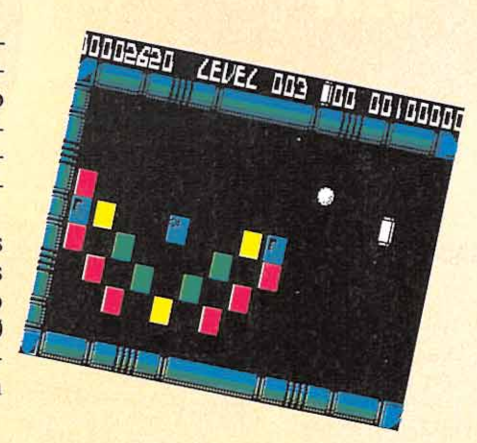
EL CARGADOR PARA SPECTRUM

Si después de todo esto te parece fácil, puedes elegir entre dos opciones más; el CARGADOR y el DISEÑADOR.

El diseñador

Para hacerle funcionar, sólo deberemos copiar su listado y ejecutarlo con RUN. Nos servirá para poder diseñar nuestras propias fases, haciéndolas así más fáciles o difíciles, según nuestro gusto.

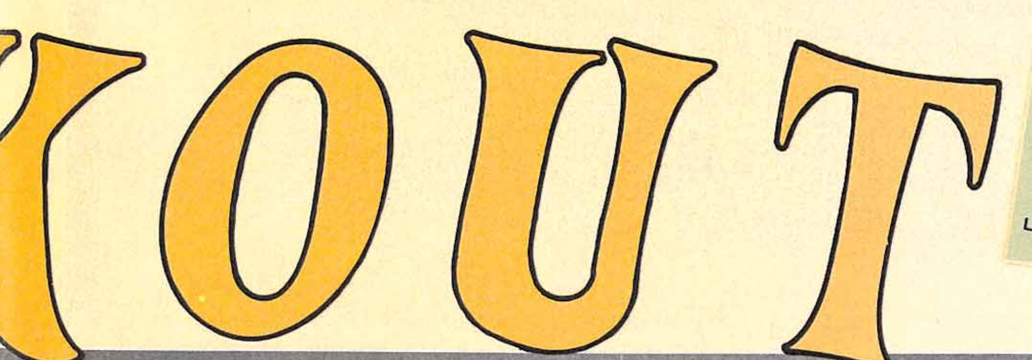
Instrucciones: Cuando hayamos copiado el programa y lo hayamos ejecutado; nos preguntará; ¿Código (Ø sin ladrillo)?... Si respondemos Ø quiere decir que en la primera posición de pantalla no aparecerá ningún



DISEÑADOR SPECTRUM

```
  10 REM DISE\ADOR DEL KRAKAOUT
  20 REM Cargando datas
  30 PAPER 0: INK 7: CLEAR : BOR
DER 0: LET d=26452: LET c=0: LET
 fase=0
  40 FOR N=65368 TO 65423: READ
A: POKE N,A: NEXT N
  50 DATA 0,0,0,12,4,0,3,0,0,60,
60,126,126,60,60,0,255,255,255,2
55,255,255,255,255
  60 DATA 170,85,170,85,170,85,1
70,85,191,95,175,87,171,85,170,8
5
  70 DATA 0,126,126,126,126,126,
126,0,126,129,189,165,165,189,12
9,126
  80 REM Presentacion
  90 CLS : LET fase=fase+1: PRIN
T AT 1,5; BRIGHT 1; INK 7; PAPER
 2;"POR LUIS JORGE GARCIA"
 100 PRINT AT 3,5; BRIGHT 1; PAP
ER 6; INK 2;"DISE\ADOR    KRAKAO
UT"
 110 PRINT AT 8,21;"FASE ";fase
 120 PRINT AT 6,1; BRIGHT 1;"CAR
ACTERES."
 130 PRINT AT 8,1; PAPER 2;"A";
PAPER 0;" LA CARA"
 140 PRINT AT 10,1; PAPER 2;"B";
 PAPER 0;" EL BARRIL"
 150 PRINT AT 12,1; PAPER 2;"C";
 PAPER 0;" EL NORMAL"
 160 PRINT AT 14,1; PAPER 2;"D";
 PAPER 0;" INDESTRUCTIBLE"
 170 PRINT AT 16,1; PAPER 2;"E";
 PAPER 0;" VARIOS GOLPES"
 180 PRINT AT 18,1; PAPER 2;"F";
 PAPER 0;" EL CUBO"
 190 PRINT AT 20,1; PAPER 2;"G";
 PAPER 0;" EL DOBLE"
 200 PLOT 151,96: DRAW 73,0: DRA
W 0,-73: DRAW -73,0: DRAW 0,73
 210 LET v=10: LET h=19
 220 INPUT "CODIGO (0-SIN LADRIL
LO).";■: IF ■=255 THEN GO TO 410
 230 IF ■=0 THEN GO TO 460
 240 IF ■=1 OR ■=2 OR ■=3 THEN G
O TO 260
 250 INPUT "COLOR (1-7)";c
 260 POKE d,(■+c)-1: IF ■<=3 THE
N LET c=7
 270 LET d=d+1
 280 IF ■=4 THEN LET a$=CHR$ 146
 290 IF ■=102 THEN LET a$=CHR$ 1
44
 300 IF ■=109 THEN LET a$=CHR$ 1
49
 310 IF ■=95 THEN LET a$=CHR$ 14
5
 320 IF ■=81 THEN LET a$=CHR$ 15
0
 330 IF ■=1 THEN LET a$=CHR$ 147
 340 IF ■=2 OR ■=3 THEN LET a$=C
HR$ 148
 350 PRINT AT v,h; INK c;a$
 360 LET c=0: LET h=h+1: IF h=28
 THEN GO SUB 380
 370 GO TO 220
 380 LET h=19: LET v=v+1
 390 IF v=19 THEN GO TO 80
 400 RETURN
 410 FOR n=16384 TO 16396: READ
a: POKE n,a: NEXT n
 420 DATA 221,33,84,103,17,84,36
,62,255,205,194,4,201
 430 PRINT #1;"PON LA CINTA PARA
 GRABAR": PAUSE 0
 440 RANDOMIZE USR 16384
 450 RUN
 460 POKE d,0: LET a$=CHR$ 146:
LET c=0: GO TO 270
 470 SAVE "K.DESIGN" LINE 10
```

TODAS LAS LETRAS MAYUSCULAS SUBRAYADAS DEBEN TECLEARSE EN MODO GRAFICO



ROJO

ladrillo. Los códigos de los distintos tipos de ladrillos son;

SIN LADRILLO ....Ø
LA CARA 1Ø2
EL BARRIL 95
EL NORMAL 4
EL CUBO 1Ø9
EL DOBLE 81
VARIOS GOLPES ....2 ó 3
INDESTRUCTIBLE 1

En pantalla, podremos ver más o menos la forma de cada ladrillo. Todos tienen las mismas características, excepto el INDESTRUCTIBLE; por muchos golpes que le des no se romperá, o el VARIOS GOLPES, le deberás dar varios golpes para destruirle.

Segunda PREGUNTA; ¿COLOR (1-7)? Deberás responder el color que quieras para el ladrillo;

1 ....AZUL MARINO
2 ....ROJO
3 ....MAGENTA
4 ....VERDE
5 ....AZUL CYAN
6 ....AMARILLO
7 ....BLANCO

Con todo esto, podrás diseñarte tus propias fases. Cuando te canses y quieras grabarlas responde a la pregunta; ¿CÓDIGO (Ø sin ladrillo)?; con la cifra 255. Te dará el mensaje PON LA CINTA PARA GRABAR, al pulsar una tecla grabará en cinta las distintas fases. (Pon el cassette para grabar antes). Para utilizarlas carga el juego KRAKOUT normalmente, cuando haya acabado pulsa opciones y selecciona la opción LOAD; ya puedes poner en el cassette la cinta con las fases anteriormente grabadas y jugar a tus anchas...

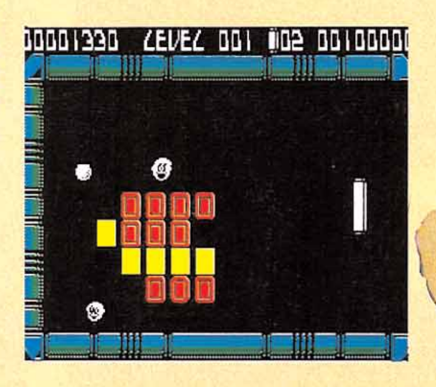
El cargador

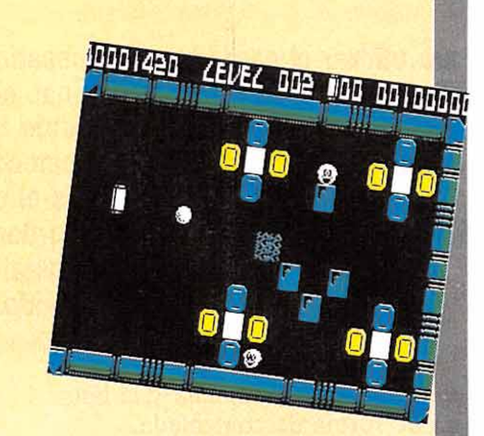
Nos dará las siguientes opciones:
VIDAS INFINITAS.

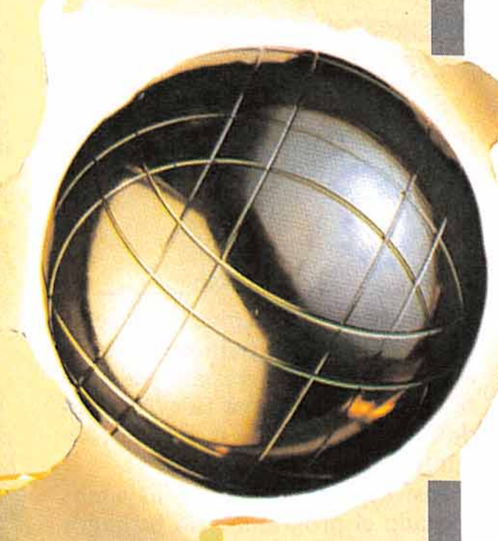
LIMITA VIDAS EXTRAS; podrás conseguir más de 19 vidas.

CUÁNTAS VIDAS; desde Ø a 255 puedes escoger.

EMPEZAR EN OTRO NIVEL.

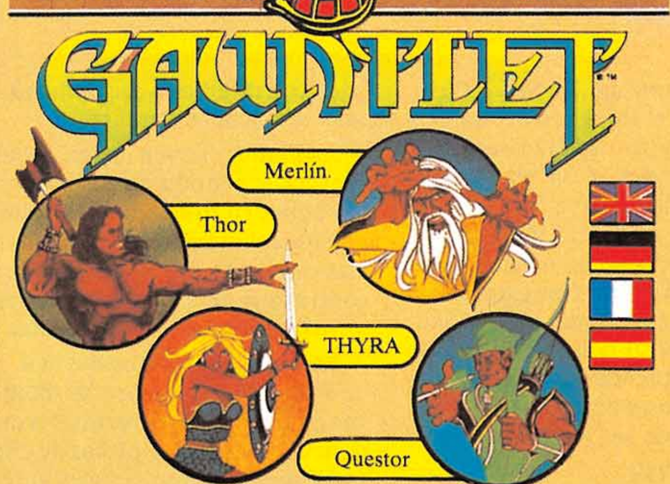






CARGADOR COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR  KRAKOUT
12 REM *** POR F.VERDU
20 FORT=0TO101:READA:POKE282+T,A:S=S+A:NEXT
30 IFS<>10911THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE356,44
45 IFV$="N"THENINPUT"CUANTAS VIDAS (0-255)   3■■■";N:IF(N<0)OR(N>256)THEN45
47 IFV$="N"THENPOKE374,N
50 INPUT"ANTIDOTO ANTI-ABEJA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE359,44
60 INPUT"PANTALLA INICIAL (0-99)   0■■■■";P:IF(P<0)OR(P>99)THEN60
65 POKE363,P
70 INPUT"ESCUDO PERPETUO (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE367,44:POKE370,44
90 PRINT"COLOCA KRAKOUT EN EL DATASSETTE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
95 POKE816,26:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,0,133,147,133,193,133,174,169,4,133,194,10,133,175
110 DATA 32,165,245,169,78,141,66,4,169,1,141,67,4,169,73,141,17,4
120 DATA 169,29,141,18,4,169,234,141,19,4,238,25,4,76,0,4,169,76
130 DATA 141,230,4,169,96,141,231,4,169,1,141,232,4,76,70,4,160,44
140 DATA 162,0,140,100,173,140,46,188,169,0,141,155,128,142,149,131,140,168
150 DATA 131,169,3,141,160,128,76,16,128,70,86,67
```



El popular programa de las máquinas recreativas Gauntlet, fue versionado en su momento para todos los ordenadores.

MSX

```
5 'POR M.J.B
10 CLEAR 11,&H8500:CLS:KEYOFF:POKE&HFC
AB,1
15 FORN=&HE300TO&HE32F:READA$:A=VAL("&
H"+A$):S=S+A:POKEN,A:NEXTN
16 IFS<>5086THENPRINT"ERROR EN DATAS":
END
20 LOCATE0,22:INPUT"LLAVES INFINITAS (
OJO,TIENES QUE COGERLAS POR 1 VEZ) (S/
N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE&HE311,0
25 PRINT:LOCATE0,22:INPUT"POCIONES INF
INITAS (COMO ANTES) (S/N) ";A$:IFA$="S
"THENPOKE&HE31C,0
30 CLS:LOCATE7,10:PRINT"PULSA UNA TECL
A Y PLAY"
35 IFINKEY$=""THENGOTO35
40 SCREEN2:DEFUSR=&HE300:A=USR(A)
100 DATA 21,29,E3,CD,C6,6E,21,F,E3,22,
5C,E1,C3,0,E1,AF,18,9,32,F2,A5,32,F3,A
5,32,F4,A5,18,9,32,50,A4,32,51,A4,32,5
2,A4,C3,0,84,22,43,41,53,3A,22,3A
```

Simultáneamente han ido apareciendo en estas mismas páginas los cargadores de las diferentes versiones para que los usuarios puedan disfrutar de las considerables ventajas que les acompañan, como llaves y pócimas inagotables. Por fin, les llega el turno a los usuarios de MSX, para que puedan superar los innumerables niveles de este adictivo programa.

AYUDAS

● El programa presenta la opción de uno o dos jugadores. Siempre es interesante elegir la segunda, ya que las fuerzas unidas de dos protagonistas, aumentan considerablemente las posibilidades de acabar con éxito la misión.

● Podremos escoger entre cuatro personajes con diferentes características que, combinadas, nos llevarán a completar la aventura. **Thor** es el guerrero y, por tanto, aunque su efectividad en el disparo es mucha, la magia no es su fuerte. **Questor,** por el contrario, sabe utilizar bien las pócimas, pero es muy sensible al ataque enemigo. **Merlin** es el experto en pócimas y saca el máximo partido de la magia, pero es incapaz de acabar con los generadores de monstruos. **Thyra,** la fémina del grupo, sabe combinar ambas cualidades sin resultar excepcional en ninguna, pero su resistencia es mucha.

● Tu objetivo prioritario es acabar con todos los enemigos. Para ello debes destruir todos los generadores. Cuando el enfrentamiento directo con ellos es inevitable, sólo necesitarás disparar sin piedad, aunque debes ser prudente porque te restarán bastante energía.

● Los enemigos son muy variados. Los más peligrosos son conocidos como la muerte, y acabar con ellos es casi imposible. También encontrarás soldados, demonios, lanzadores, brujos y fantasmas.

● Debemos recoger todos los tesoros que aumentarán nuestra puntuación, así como la bebida y la comida que incrementan la energía y las pócimas, que tienen un efecto positivo en la mayoría de las ocasiones, al destruir a todos los enemigos de la pantalla. A veces, nos encontraremos con la desagradable sorpresa de que su efecto es negativo, pero es imposible predecirlo, ya que todas las botellas son iguales.

● Las llaves es el objeto central del juego, ya que nos darán acceso a nuevos niveles. Es importante acumularlas si optamos por conocer el mayor número posible de niveles. También podemos olvidar las llaves y recorrer los diferentes niveles, permaneciendo inmóviles en una pantalla durante algunos segundos, ya que las paredes se convierten en puertas y permiten conocer los niveles, pero de este modo el juego puede llegar a resultar aburrido.

● Existe un truco para que no nos maten: en la opción de dos jugadores, en cuanto maten a uno de los dos, debemos pulsar la tecla de magic, correspondiente al jugador muerto y después el botón de disparo de este mismo jugador, misteriosamente éste volverá a aparecer con la energía al máximo.

Con el cargador disfrutaremos de llaves y pócimas infinitas sólo con cogerlas una vez.






```
- POKE &HA5F2,0 :
- POKE &HA5F3,0 :============>LLAVES INFINITAS
- POKE &HA5F4,0 :

- POKE &HA450,0 :
- POKE &HA451,0 :============>POCIONES INFINITAS
- POKE &HA452,0 :
```



PALITRON

Amstrad

Juan Carlos Gascón Ruiz

Los habitantes de la ciudad de Palitronia están aterrorizados; un malvado tirano llamado Suck ha repartido 16 cristales de un peligroso explosivo por toda la ciudad y, por si esto fuera poco, ha contratado a un grupo de exterminadores para que protejan los cristales.

Manejarás una unidad Servo Class, conocida con el sobrenombre de Terminator SC y tu objetivo será destruir los cristales. Con ella, y con ayuda del mapa con la localización de las placas de cristal y del cargador de vidas infinitas, no hay opresor que se te resista. Los exterminadores tendrán variada efectividad, pero todos están clasificados como peligrosos. Aprende a utilizar los objetos; con ellos y con tu inteligencia Suck dejará de ser un problema.

LOS OBJETOS

Para completar con éxito la misión podremos ayudarnos con varios objetos con diferentes propiedades. Los más destacados son:

Aspipilas: sirven para recargar energía, y a modo de batería permiten poner en funcionamiento los pequeños robots domésticos Robotick, especialmente diseñados para luchar contra la tiranía. Para recogerlas sólo deberemos subirnos encima.

Bombuayas: conocidas en otro tiempo con el nombre de bombas, sirven para abrir puertas cerradas, destruir enemigos y placas de cristal. Las bombuayas se activan automáticamente una vez que las soltemos, pero hemos de tener cuidado, pues-

```
Pokes PALITRON by A.C.I.
------------------------
Vidas :   POKE &2424,0
          POKE &2425,0
          POKE &2426,0
          POKE &2427,0
          POKE &2428,0
          POKE &2429,0
Energia : POKE &341E,0
          POKE &341F,0
          POKE &3420,0
```

to que si la soltamos y no salimos de la pantalla su efecto acabará también con una de nuestras electrovidas.

Sta: es el arma que necesitaremos para machacar los cristales.

Yunque: posee entre otras cualidades la de permitirnos hacer puentes para pasar de un lado a otro sin perder energía.

Caja infra: tiene la misma utilidad que el yunque.

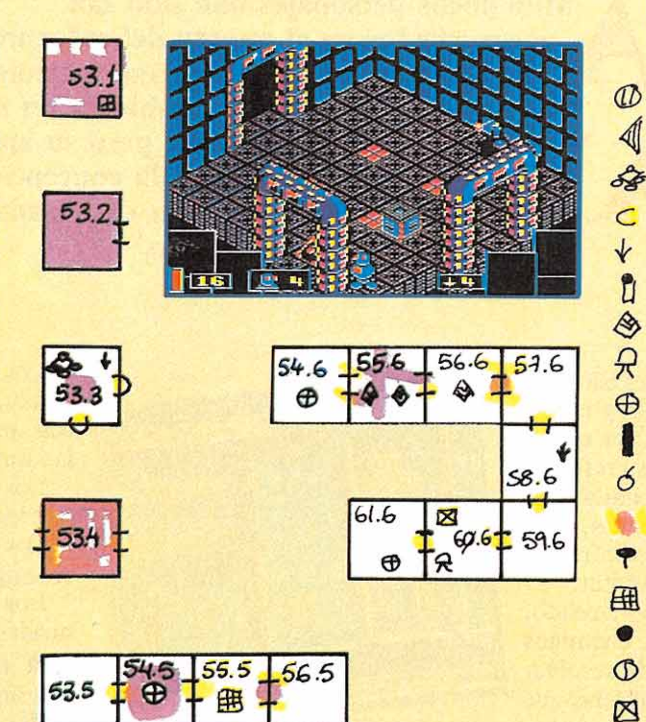
Radar: sirve para desactivar enemigos.

Kra: permite desconectar a los exterminadores más peligrosos conocidos como Restorys.

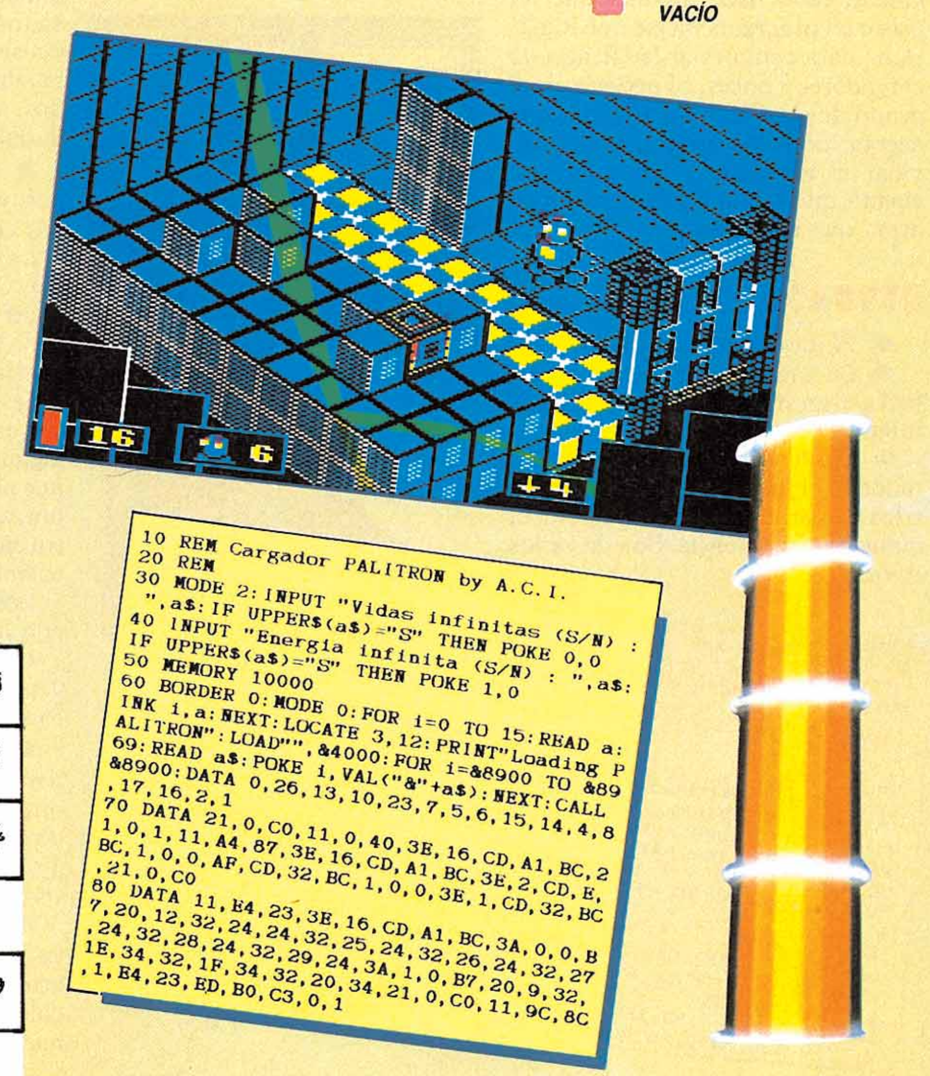
Teletransportadores: al subirnos encima de ellos nos llevarán a los lugares más insólitos de la ciudad.

Pinchapapelinas: sirven para abrir las puertas. Se utilizan pasando por encima y pisando el botón que hay en la superficie.

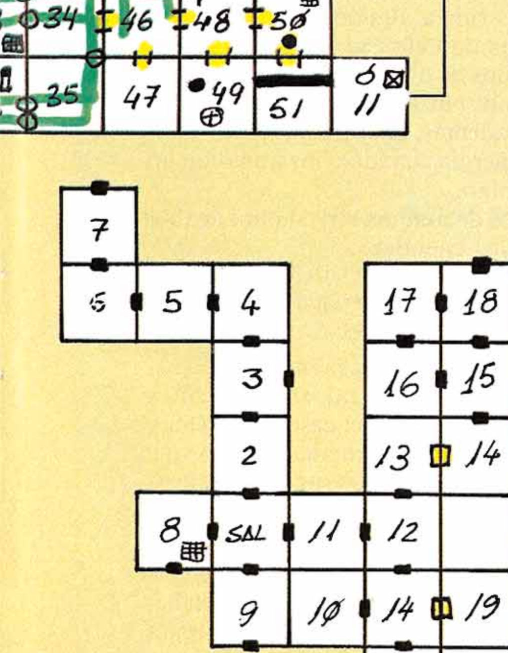
Cristales: una vez que consigamos superar a los exterminadores podremos destruirlos enviándolos contra uno de sus propios guardianes o tirándoles encima un yunque, una sta, o poniendo en funcionamiento una de las bombas.



CAJA DE CASAS
PIRÁMIDES
KRA
PUERTAS INEXISTENTES
RADAR
ASPIPILA
PINCHAPAPELINAS
ROBOTICK
TRANSPORTADORES
OBSTÁCULOS
BOMBUAYAS
PUERTAS CON REJAS
STA
CUADRADO DE CRISTALES
YUNQUE
PASARELA
CAJA INFRA
VACÍO



```
10 REM Cargador PALITRON by A.C.I.
20 REM
30 MODE 2:INPUT "Vidas infinitas (S/N) :
 ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 0,0
40 INPUT "Energia infinita (S/N) : ",a$:
IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 1,0
50 MEMORY 10000
60 BORDER 0:MODE 0:FOR i=0 TO 15:READ a:
INK i,a:NEXT:LOCATE 3,12:PRINT"Loading P
ALITRON":LOAD"",&4000:FOR i=&8900 TO &89
69:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:CALL
&8900:DATA 0,26,13,10,23,7,5,6,15,14,4,8
,17,16,2,1
70 DATA 21,0,C0,11,0,40,3E,16,CD,A1,BC,2
1,0,1,11,A4,87,3E,16,CD,A1,BC,3E,2,CD,E,
BC,1,0,0,AF,CD,32,BC,1,0,0,3E,1,CD,32,BC
,21,0,C0
80 DATA 11,E4,23,3E,16,CD,A1,BC,3A,0,0,B
7,20,12,32,24,24,32,25,24,32,26,24,32,27
,24,32,28,24,32,29,24,3A,1,0,B7,20,9,32,
1E,34,32,1F,34,32,20,34,21,0,C0,11,9C,8C
,1,E4,23,ED,B0,C3,0,1
```



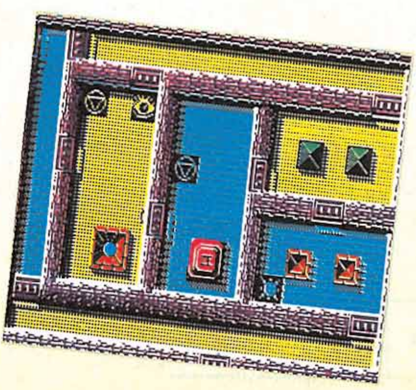


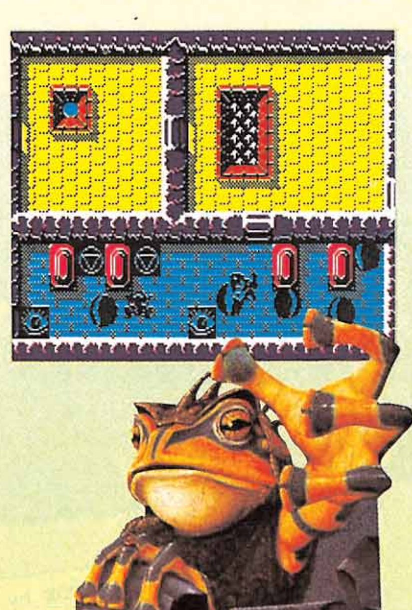
RANA RAMA

Muy pocos personajes han sido tan aprovechados en el mundo del software como los magos y sus correspondientes hechizos. Ranarama ha elegido también a un mago como protagonista, pero su apariencia se diferencia bastante de la concepción clásica de hechicero, es una rana despistada con la inteligencia de un genio.

El objetivo del juego es eliminar a todos los warlocks y nigromantes que aparezcan en las ocho mazmorras que son su refugio. Cada mazmorra está formada a su vez por ocho niveles diferentes, dando como resultado la escalofriante cifra de 64 niveles para visitar.

Si unimos a este extenso mapeado, el considerable número de enemigos y la dificultad añadida de resolver por el camino pruebas paralelas que aumentarán nuestras reservas de hechizos, todo hace suponer que no existe un programa mejor que Ranarama para comprobar la eficacia de cargadores y pokes. Si pertenecéis al grupo de guerreros del joystick que acepta todos los riesgos, podéis olvidar el cargador y tener sólo en cuenta que la habilidad es el único arma que necesitáis.





AYUDAS

- El juego consta de 64 niveles.
- En cada nivel existen 12 warlocks y un número variable de enemigos.
- Los lugares mágicos, representados en el juego con figuras geométricas, permiten al protagonista aumentar su potencia. Son de varios tipos:

Los de **visión:** permiten el acceso al mapa del nivel en el que te encuentras, pero sólo visualiza las zonas por las que hemos pasado.

Los de **invocación:** permiten activar los hechizos.

Los de **destrucción:** acaban con los enemigos de la pantalla.

Los de **transporte:** comunican los niveles.

- Las runas, que se consiguen tras superar un combate mágico contra los warlocks o nigromantes, permiten activar los hechizos si salimos victoriosos del trance. El combate consiste en ordenar las letras de la palabra Ranarama en pocos segundos, antes de consumir la energía de la que disponemos para la batalla.
- Los hechizos son de cuatro tipos, y deben ser activados con las runas correspondientes.

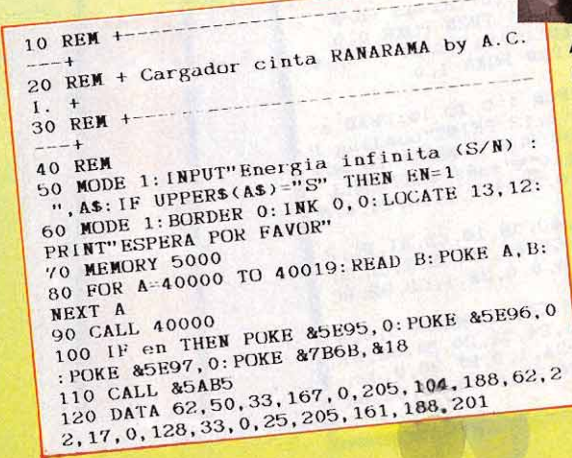
Los de **efecto:** son de ocho clases con funciones diferentes. Permiten hacer aparecer puertas ocultas, localizar los warlocks que nos quedan, teletransportarnos a otra habitación o destruir a algunos enemigos.

Los de **defensa:** nos protegen de algunos de nuestros hechizos y de los que nos lanzan los nigromantes. Evitan, además, la disminución de nuestra energía cuando chocamos con un enemigo.

Los de **ataque:** sirven para acabar con los enemigos.

Los de **poder:** estos hechizos dan el poder suficiente para activar el resto de los hechizos.

- Los hechizos permanecerán activos, mientras no seleccionemos otro, excepto en el caso del hechizo de poder que permanece hasta que gastemos la energía que nos proporciona.
- Es importante observar cuántas runas llevamos, ya que puede ocurrir que intentemos utilizar un hechizo y la falta de runas nos impida hacerlo.



```
10 REM +------------------------------
---+
20 REM + Cargador cinta RANARAMA by A.C.
1. +
30 REM +------------------------------
---+
40 REM
50 MODE 1:INPUT"Energia infinita (S/N) :
",A$:IF UPPER$(A$)="S" THEN EN=1
60 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:LOCATE 13,12:
PRINT"ESPERA POR FAVOR"
70 MEMORY 5000
80 FOR A=40000 TO 40019:READ B:POKE A,B:
NEXT A
90 CALL 40000
100 IF en THEN POKE &5E95,0:POKE &5E96,0
:POKE &5E97,0:POKE &7B6B,&18
110 CALL &5AB5
120 DATA 62,50,33,167,0,205,104,188,62,2
2,17,0,128,33,0,25,205,161,188,201
```

Antes de utilizar el cargador, teclear LOAD" y cargar el programa original. Cuando aparezca READY, teclear el cargador y poner la cinta original donde se detuvo.

¡VERLO para CREERLO!

CAJA N 6

LEAGUE CHALLENGE
RATTLER
JOCK & THE TIME RINGS
TIMEZONE
NOSFERATU
STRIKE FORCE COBRA
POPEYE

(SPECTRUM)

CAJA N 7

SARLMOOR
ROBOT RUMPUS
HYPA RAID
PIONEER
THE TRAP DOOR
A.C.E.
TRAP

(SPECTRUM)

CAJA N 8

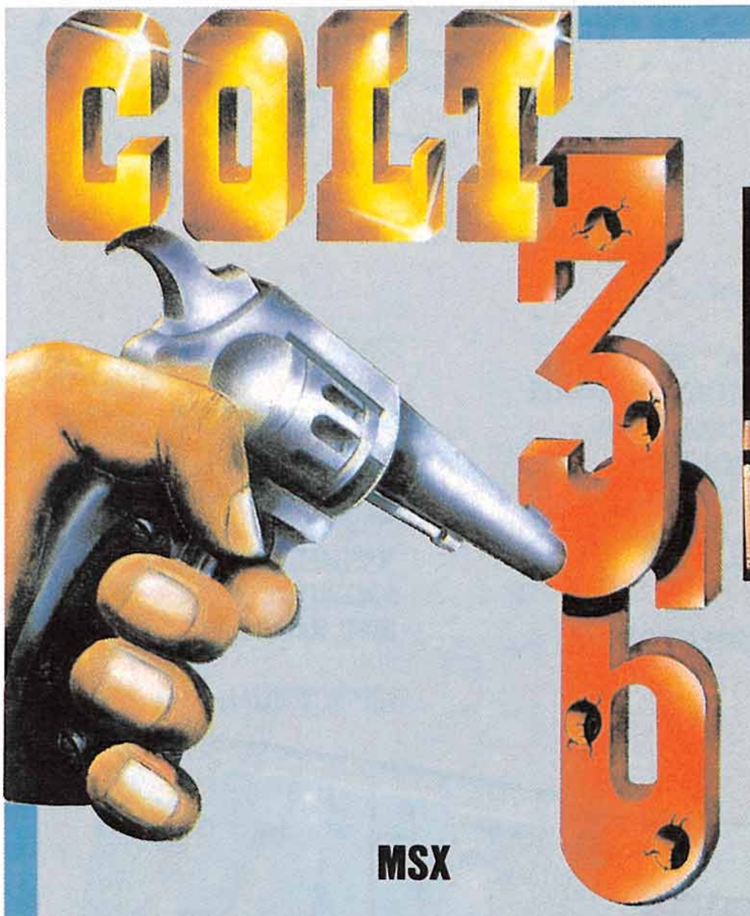
SCEPTRE OF BAGDAD
MRS. MOPP
LUNA ATTAC
NUCLEAR COUNTDOWN
ROGUE TROOPER
LIGHT FORCE
SKY RUNNER

(SPECTRUM)



COBRA
SOFTWARE

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION Paseo de la Castellana, 141 28046 Madrid
Tel 459 30 04. Tel Barna 209 33 65. Telex 22690 ZAFIR E



COLT 36

MSX




```
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 BLOAD"cas:",R
30 BLOAD"cas:",R
40 CLEAR200,39824!
50 BLOAD"cas:",R
60 BLOAD"cas:
70 POKE 37090!,17:POKE 34725!,17
80 DEFUSR=38031!:A=USR(0)
```

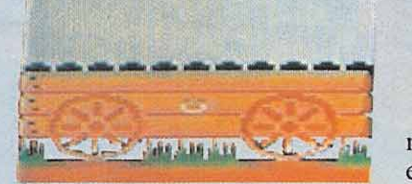
Además de nuestra habilidad y de nuestros reflejos, contar con la ayuda suplementaria de un cargador es la garantía que nos permite llegar al final de cualquier programa.

Colt 36, es uno de esos juegos que corroboran esta afirmación, ya que la creciente dificultad y la limitada munición hacen que superar todas las fases sea poco menos que imposible si no disponemos de vidas infinitas.

AYUDAS

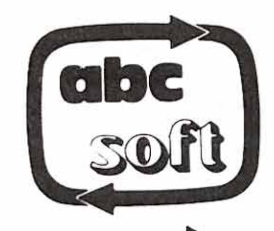
- Tu misión es defender la ley, por eso debes acabar con todas las bandas que tienen tomada la ciudad. Tus enemigos serán pistoleros a sueldo, forajidos sin piedad, indios a medio civilizar y algún que otro personajillo peligroso.
- Hay cuatro escenarios: el **almacén**, el **cañón**, la **mina** y el **salón.** La dificultad aumenta cada vez que pasamos a una nueva fase.
- Además de acabar con los enemigos, podemos aumentar nuestra puntuación rompiendo botellas y cristales de las ventanas, apagando velas y abatiendo pájaros y caballos.
- Para no errar el disparo, debemos permanecer atentos en todo momento al individuo que nos indica por donde van a salir los pistoleros. Como podéis imaginar, las ventanas, las puertas, y los lugares más insospechados suelen ser su refugio.
- A pesar de que la dificultad es elevada y el tiempo de que disponemos para acabar con cada enemigo es muy breve, resulta más que suficiente si no nos traicionan los nervios.
- Contamos con 40 balas como munición en cada fase. Si no las desperdiciamos, serán suficientes para pasar a un nuevo nivel.
- La munición se recarga automáticamente.
- Para poder superar cada fase, es imprescindible no precipitarnos y permanecer atentos a la pantalla en todo momento. La clave está en tu rapidez.







abc analog, s. a.



Santa Cruz de Marcenado, 31
(Despacho, 3.º 14)
28015 MADRID

Tfnos. (91) 248 82 13 - 242 50 59
Télex: 44561 BABCE
C.I.F.: A-78129525

¡¡ ES LA GUERRA!!

... de precios. ABC SOFT se une a la campaña de reducción de precios iniciada en Marzo por diversos distribuidores. Hemos ido de compras por la CEE para ofreceros lo mejor y al precio mas económico. Estos son algunos de nuestros resultados:

TODO lo de:

para SPECTRUM, ATARI 400/800, COMMODORES 16 y 64, MSX y AMSTRAD 464/664



400 A 320 ptas + IVA

Mándanos una postal con tus señas y te mandaremos una lista completa de todos los juegos que tenemos.

¡¡ MSX !!

CARTUCHOS
(NEMESIS...)

3800 A

3040 + IVA

* LEADERBOARD 4600/3680
* SABOTEUR II 3100/2480
* BULDERDASH I y II, PRO GOLF FIVE A SIDE SOCCER...

2100/1680 todo más IVA

COMPATIBLES PC

AMIGA

-SPACE BATTLE
-DEMOLITION

2100/1680 ptas + IVA

***CONDICIONES:**

-Vendemos a todo el que nos lo solicite. Sistema "Pagar y Llevar".
-Calcular el importe según el precio mas elevado de cada artículo y dependiendo del total se realizarán los siguientes descuentos:

• Hasta 1.999 ptas........................... Neto
• de 5.000 a 14.999........................ 10%
• Más de 25.000.............................. 20%
• 2.000 a 4.999.................................5%
• 15.000 a 24.999............................15%
• Añadir 12% de IVA

***VENTA**

-Directamente en nuestras oficinas o por correo (añadir 200 para gastos de envio en pedidos inferiores a 5.000 pesetas).

-WORLDMICRO AVDA. MEDITERRÁNEO, 7 - 28007 MADRID

-IVARTE MADRID: Alcalá 399 - Conde de Peñalver 4 - Paseo de Extremadura 61 - Reina Victoria 56 - Vaguada I Local B-130
ALCALA DE HENARES: General Saliquet 13
MOSTOLES: Avenida Constitución 56
GETAFE: Avda Juan Carlos II s/n Local 5 GETAFE 3

Firelord y Pyracurse

Os escribo con la intención de resolver algunas dudas que tengo en varios juegos:

1. En Firelord, cuando entras a las casas, hay una mano con una pequeña flecha. ¿Para qué sirve esa mano? ¿Para robar los objetos? Si es así, ¿cómo se hace?

En el mismo juego hay unas estrellas en el suelo. ¿Son de adorno o sirven para algo?

¿Cómo se utilizan los objetos? ¿Cómo se consiguen?

2. En Pyracurse, cuando mueren las tres personas aparece un mensaje en inglés: «Paphne has did. Reload Position», o algo parecido. ¿Qué hay que hacer?, ¿cargar de nuevo el juego?

Íñigo Baztán Madoz
Navarra

1. En efecto, esa mano sirve para robar objetos, la manera de hacerlo es la siguiente: tienes que seleccionar el objeto que vas a coger y el que vas a dejar. Las estrellas son meramente decorativas. Normalmente los objetos se consiguen robándolos y se utilizan dándolos a ciertos personajes para que ellos te den otros.

2. Ese mensaje lo único que quiere decirte es que tienes que volver a empezar una nueva partida.

Batman y Jack The Nipper

Tengo algunas dudas en varios juegos.

1. En el «Back To Skool», cojo la bicicleta, pero ya no sé coger la botella de jerez. Me gustaría que me lo explicarais claramente.

2. En el juego «Batman», según vuestro mapa de la revista n.º 15, si seguimos la flecha con la letra «G» y subimos todas las pantallas, nos encontramos en una pantalla en la que vemos: una escalera, una maleta, un regalo, una cafetera y una colchoneta. ¿Qué debo hacer para pasarla?

3. Me gustaría saber cuáles son las pantallas 1, 2 y 3 del «JACK DE NIPPER», según vuestro mapa del extra n.º 2, si son las pantallas donde empiezan, ¿dónde está la tarjeta de crédito y la catapulta?

Óscar Herranz Megino
Madrid

1. Para coger la botella de jerez deberás escaparte de clase e ir al colegio femenino y una vez allí dentro, la botella de jerez estará visible, sólo tienes que ir a por ella y cogerla.

2. Para pasar esa pantalla deberás coger la maleta y el regalo y aprovechar la colchoneta para impulsarte y poder llegar hasta la escalera.

3. La tarjeta de crédito está en la pantalla de Technology Research y la catapulta en la pantalla n.º 9 del mapa de MICROMANÍA.

Frost Byte

Os escribo para plantearos unas preguntas que tengo sobre algunos juegos. Tengo un Amstrad CPC-464. cuando voy a coger el primer caramelo azul no sé cómo llegar hasta él, ya lo he intentado de muchas maneras pero sin resultado alguno.

Jaime Sanchis
Castellón

Antes de entrar en la pantalla del caramelo azul, tienes que activar las balas, luego entra disparando hasta atravesar la pantalla y llegar al caramelo azul.

Camelot Warriors

Tengo el juego Camelot Warriors en la versión MSX. En él antes de coger la lata de Cocacola, veo en la pantalla un dragón subido en un peldaño, una valla y una lechuza. No consigo pasar esta pantalla. Al saltar, la lechuza me mata, y si voy andando y me pongo enfrente del dragón éste me lanza fuego y me mata. En alguna revista anterior decían que había que darse prisa, yo me doy prisa y el dragón me mata igual.

Sergio Fateza Máquez
Barcelona

Para pasar el dragón deberás entrar en la pantalla y matar con la espada el buho, una vez hecho esto y con la máxima rapidez debes colocarte enfrente del dragón sobre la plataforma azul, y al hacer esto pasarás al último de los mundos de Camelot.

Three Weeks in Paradise y Wally

Os escribo a este apartado para plantearos unas preguntas que tengo sobre algunos juegos. Tengo un Amstrad CPC-464.

1. En el juego Three Weeks in Paradise cogiendo el bote de espinacas llego a una pantalla con una cuerda y un cartel que pone PULL. Al tirar de la cuerda sale agua y al subir por la pantalla de arriba hay un nido y un pájaro que siempre me mata. Querría saber cómo evitarlo.

2. En el Three Weeks in Paradise me gustaría saber cómo se afila el hacha. Y también qué objeto hay que tener o qué hacer para que aparezca el huevo.

3.º En el juego Wally me gustaría saber, cómo puedo coger las letras de la combinación.

Miguel Ángel Morán
Madrid

1. Para evitar que el pájaro te mate tienes que llevar contigo el huevo y depositarlo en el nido.

2. El hacha se afila de la siguiente forma: tienes que tener en tu poder el hacha y la botella de aceite llena que habrás llenado en el cacahuete. Con estas dos cosas te diriges al coche y te colocas en la rueda delantera y empujas el Joystick hacia adelante y el hacha estará afilada.

El huevo se consigue cambiándolo en la habitación del pavo por la taza de relleno.

3. Todas las letras de la combinación han de cogerse después de haber realizado algún trabajo con alguno de los personajes, si no lo haces así no podrás conseguirlas.

Fairlight

Tengo la revista número 9, en la que viene el mapa del Fairlight. Consigo coger el libro de la luz, pero en la torre que no tiene letra, hay un monje que no me deja pasar aunque uso el reloj. ¿Qué tengo que hacer?

José Manuel Álamo
Madrid

Para matar al monje lo que tienes que coger es un tarro de veneno que en el mapa aparece señalado como «objeto vital». El tarro de veneno deberás dejarlo en el suelo y empujarlo hacia el monje, y al tocar a éste, desaparecerá.

Asterix

Tengo un problema que me gustaría que resolviesen. Cuando estoy jugando al Asterix, en la versión Amstrad, no consigo ir al circo, ya que al enfrentarme con el centurión, aunque yo no me defiendo, en vez de encarcelarme me mata. También cojo las cinco piezas sin necesidad de ir al circo, ya que hay piezas en más lugares de los que indicáis y cuando consigo las cinco piezas se las entrego a Exaucentarix y no ocurre nada.

Sergio Ortega
Madrid

Para que te arresten los legionarios tendrás que hacer lo siguiente: antes de entrar en lucha con ellos, deberás quedarte quieto, el soldado hará varios ama-

gos con la lanza, y si tú no te mueves te detendrá y te llevará preso a las celdas de Roma.

Cuando le entregas todas las piezas a Exaucentarix sí ocurre algo, es el final.

Jack the Nipper y Firelord

1. Me gustaría saber cómo se utiliza el orinal en el «Jack the Nipper».
2. ¿Cómo se roba en el «Firelord»?
3. ¿Cada juego tiene la propia cinta de pokes y cargadores?

1. El orinal sirve para entrar en la habitación T. Bloom, sin éste no podrás entrar en ella.

2. Para robar tendrás que hacer lo siguiente:

Espera a que el dueño de la casa esté mirando hacia la izquierda, y en cuanto se vuelva selecciona con la mano, los objetos que tú ofreces, y el objeto que él te da a cambio, todo ello rápidamente.

3. Cada juego tiene sus pokes y sus cargadores, y no vale el cargador de un juego para otro.

El Misterio del Nilo

Hace unos días que adquirí el juego el Misterio del Nilo (tengo un Spectrum), y aunque lo analizaron en MICROMANIA número 21, no consigo pasar de la pantalla n.º 6, según su mapa. Al llegar a dicha pantalla, mato a todos los moros menos al del tejado, ya que no sé cómo hacerlo.

Carlos Pozuelo Vargas
Málaga

Para matar a ese moro, lo que necesitas es más horas de práctica frente al ordenador. Este moro se mata como los demás, pero al estar en el tejado es más difícil matarle, pero no imposible. Inténtalo varias veces más y al final lo conseguirás.

Green Beret

1. En el juego «Green Beret», en el final de la fase dos (donde salen los perros), no consigo pasar de la segunda fase, ya que se mueven muy deprisa y me mata el paracaidista al quedarme sin armas. ¿Cómo matarle a él sin que te mate? Si no hay ningún truco especial, ¿cómo matar a los perros sin armas?

Juan Vergara
Valencia

1. En el «Green Beret», sí se puede evitar que te mate el paracaidista, pero para hacer esto tendrás que haber jugado mucho. Los perros sí se pueden matar sin armas (sólo con el cuchillo), para hacerlo deberás constantemente apretar la tecla de disparo, para matar a los perros que salgan por la derecha. Con los de la izquierda, no tendrás mayor problema, pues éstos no te matan, aunque sí lo hace el hombre que va con ellos.

Asterix

Soy un suscriptor de vuestra revista, y poseo un 6128. Mi pregunta es la siguiente en el Asterix:

1. ¿Qué se hace para llegar al circo, a las mazmorras y demás lugares donde se encuentran trozos de caldero?
2. ¿Cómo se abren las puertas? ¿Qué puertas se pueden abrir?
3. ¿Dónde se encuentran los 8 trozos del caldero y qué se hace para terminar la misión?

Juan Francisco Mora
Zaragoza

1. Para ir a las mazmorras deberás dejarte detener por cualquiera de los legionarios que circulan por todo el territorio.

2. Las puertas se abren con sus correspondientes llaves, por ejemplo, las puertas de los calabozos se abren con una llave que deberemos llevar antes de dejarnos detener.

3. Para acabar el juego debes entregar todos los trozos al druida. Son 6 trozos y éstos se encuentran: en las mazmorras, en el bosque, en el campamento romano y en Roma.

Three Weeks in Paradise y Fist II

1. En el juego Three Weeks in Paradise, llego hasta cuando la nube se mueve. Hago los pasos que indican en MICROMANIA número 10, pero no consigo que suelte rayos. ¿Qué debo hacer? ¿Puede ser porque no es original?
2. ¿Cómo se utilizan los papiros en el juego Fist II? ¿Tiene final?

Carlos Iglesias
Gerona

1. Para que suelte rayos, además de moverse, tendrás que ponerte encima del negro que hay en la pantalla de la nube y empujar el joystick hacia adelante, y el negro se pondrá a saltar, y la nube, además de moverse soltará rayos. Si sigues estos pasos y la nube no suelta rayos, entonces tu problema será del programa.

2. Los papiros se utilizan cogiéndolos y llevándolos a un santuario, cada papiro tiene su santuario propio. cuando hayamos cogido y entregado en su santuario cada uno de los seis papiros, llegaremos al final del juego. (Este juego sí tiene final.)

Commando

Poseo un Commodore 64 y querría preguntar en qué revistas publicaron los cargadores del Green Beret y Commando. También querría saber cómo se hacen los los asteriscos de la línea número 50 de la revista 23 del Rana-Rama.

Paco Berbis
Madrid

Ambos cargadores se encuentran en la revista número 18.

En cuanto a tu segunda pregunta, los asteriscos a los que haces referencia, debe tratarse del gráfico de Q invertida, del cual puedes prescindir si lo deseas, ya que no afecta al funcionamiento del programa.

Dinamic 128 +2

Tengo un Spectrum ZX +2, y en los juegos de Dinamic (Abu Simbel, Ole toro, Camelot Warriors, etc.). El problema consiste en que cuando sale el menú de opciones aprieto la tecla que corresponde y el ordenador no responde. Les ruego que me expliquen por qué sucede esto y si pueden, la manera de hacer que funcione. Los juegos son originales, no copias.

Darío Manzano
Zamora

Con respecto a tu carta, nos pusimos en comunicación con Dinamic, que nos confirmó que las versiones anteriores a la aparición en el mercado del ordenador que posees son incompatibles por problemas con las lecturas de teclado, y que al parecer en el +2, se cambiaron para poder ser compatibles.

Dragon's Lair II

En el número del mes de abril viene un cargador para el Dragon's Lair de Commodore que al ejecutarlo da error en la línea 30 (OUT OF DATA). Mi pregunta es: ¿qué debo hacer?

Víctor Ángel de Algorta
Vizcaya

El error que te aparece indica que en el listado Basic no están todos los datos que debería haber en líneas datas. Para solucionarlo, en las líneas 100, 110 y 120 comprueba que existen 20 números separados por comas y en la línea 130 los diez restantes, si no es así repasa los datos.

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente **«ENTER».**

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO».** Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Objeto)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 20 ceros como dato y 0 como control.

```
   2 REM ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
   5 CLEAR 65535  LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c  POKE n,c  NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$=""  POKE 23658,8
 100 LET a=10  LET b=11  LET c=1
2  LET d=13  LET e=14  LET f=15
 200 LET li=1  GO TO 6000
1000 REM [illegible]
1001 INPUT "LINEA", LINE l$  IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n  LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689
,PEEK 23689-1  GO SUB 5000  GO T
O 1000
1007 INPUT "
              DATOS    ", LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689  PRINT
 AT cx,0,d$,AT cx,21,CHR$ 138,"L
INEA ",li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000  GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1, FLASH 1, O
VER 1," "  GO SUB 5000  GO TO 10
00
1200 NEXT n  LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1)  LET ch=ch+he  NEXT n
1250 LET ct=0  INPUT "CONTROL "
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1  GO TO 1000
5000 BEEP .2,0  OUT 254,2  POKE
23689,PEEK 23689+1  RETURN
6000 REM [illegible]
6005 PRINT #0, INK 7, PAPER 1,".
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$=INKEY$  IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM [illegible]
7001 PRINT #0, PAPER 3, INK 7,"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0  IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS   GO
 TO 6000
7005 REM [illegible]
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$  IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0, PAPER 6,"     DES
EA VERIFICAR (S/N)       "  PAUSE
 0  IF INKEY$="S" THEN PRINT #0,
 INK 7, PAPER 2," REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY "  VERIFY n$ DA
TA a$()  CLS  PRINT "CODIGO FUE
NTE  ",n$  PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO )  CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM [illegible]
7255 INPUT PAPER 3, INK 7,"DIREC
CION ",di, PAPER 3, INK 7,"N.BYT
ES ",nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$  IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0, PAPER 6,"     DES
EA VERIFICAR (S/N)       "  PAUSE
 0  IF INKEY$="S" THEN PRINT #0,
 INK 7, PAPER 2," REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY "  VERIFY n$COD
E di,nb  CLS  PRINT "CODIGO OBJ
ETO  ",n$'"Inicio  ",di,"Longitu
d  ",nb  PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM [illegible]
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7505 CLS  FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19)," ",CHR
$ 138,"LINEA ",INT (m/20)+1
7520 NEXT m  GO TO 6000
8000 REM [illegible]
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE
 n$
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2)  LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS  PRINT AT 10,5,"Ultima
 linea  ";li-1;AT 11,5,"Comenzar
 por  ",li
8040 GO TO 6000
9000 REM [illegible]
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di  CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1,AT 5,6,"ESPACIO D
E TRABAJO"  FOR n=1 TO 200  NEXT
 n  CLS  GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7, FLASH 1,"VOLC
ANDO EN MEMORIA"  PRINT AT 7,5,"
Direccion Inicial  ",di
9008 PRINT AT 11,4,"[illegible]",AT
11,17,"[illegible]"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1)  LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12,INT (LEN a$/
2-n/2)," "
9020 NEXT n  CLS  PRINT AT 10,8
, FLASH 1,"[illegible]"  FO
R n=1 TO 100  NEXT n  CLS  GO T
O 6000
9500 REM [illegible]
9501 CLS  PRINT #0, FLASH 1," N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE "
 PAUSE 300  CLS  RETURN
9900 CLEAR  SAVE "CARGADOR" LIN
E 1  PRINT #0,"REBOBINE LA CINTA
 PARA VERIFICAR"  VERIFY "CARGAD
OR"  RUN
```

MAC-MAX

Amstrad

```
Pokes MAG-MAX by A.C.I.
------------------------
Vidas : POKE &1AF1,0
Inmune : POKE &1AD5,&C9
Que no disparen :
     POKE &02CE,0
     POKE &02CF,0
     POKE &02D0,0
```

```
10 REM +----------------------------+
20 REM + Cargador MAG-MAX by A.C.I. +
30 REM +----------------------------+
40 REM
50 FOR i=&407D TO &42D9:READ a$:POKE i,V
AL("&"+a$):NEXT
60 FOR i=&402E TO &406A:POKE i,&C9:NEXT
70 RESTORE 210:FOR i=&A000 TO &A04B:READ
 a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
80 MODE 2:INPUT "Vidas infinitas (S/N) :
 ",a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A100,0
90 INPUT "Barrera destructiva (S/N) : ",
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A102,0
100 INPUT "Que los enemigos no disparen
(S/N) : ",a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE
&A101,0
110 MEMORY &37C0:LOAD"":LOAD"",&8000:CAL
L &387C:CALL &A000
120 DATA 6,F6,AF,ED,79,DD,36,0,0,DD,2B,1
8,F8,D1,8,FE,1,6,7F,3E,10,ED,79,3E,54,ED
,79,D9,E1,D9,D8,18,DF,3D,20,FD,A7,24,C8,
6
130 DATA F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,6,7F,3E
,10,ED,79,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,F,6F,F6,2
0,D9,17,ED,79,37,C9,3D,20,FD,A7,24,C8,6,
F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,6,7F,3E,10,ED,79
,79,2F, 4F,1F,3E,2A,17,3D,ED,79,37,C9,6,
F6,3E,10,ED,79,D9,E5,2E,0,D9,21,8E,B9,E5
,6,F5,ED
140 DATA 78,E6,80,4F,CD,9E,B9,30,FB,21,1
5,4,10,FE,2B,7C,B5,20,F9,3E,A,CD,9E,B9,3
0,EA,26,C4,3E,1C,CD,9E,B9,30,E1,3E,DA,BC
,38,F2,26,C4,3E,1C,CD,9E,B9,30,D3,3E,DA,
BC,38,E4,FD,21,D5,BB,FD,6E,0,26,C4,3E,1C
,CD,9E,B9,30,BE,3E,D7,BC,30,DD,2C,20,EF,
26,70,3E
150 DATA 1C,CD,9E,B9,30,AD,3E,1C,CD,9E,B
9,30,A6,7C,FE,CD,30,E,FE,9C,30,CF,FD,23,
FD,7D,FE,D9,20,CB,18,C5,3E,B,26,B0,2E,8,
3E,B,18,2,3E,C,CD,C4,B9,D0,0,0,3E,E,CD,C
4,B9,D0,3E,C5,BC,CB,15,26,B0,D2,72,BA,3E
,1D,BD,C2
160 DATA 7D,B9,0,AF,8,26,C4,2E,1,FD,21,D
9,BB,3E,7,18,17,3E,6F,AD,C6,4B,DD,77,0,D
D,23,1B, 26,C4,2E,1,2E,1,3E,4,18,2,3E,C,
CD,C4,B9,D0,0,0,3E,E,CD,C4,B9,D0,3E,D9,B
C,CB,15, 26,C4,D2,B4,BA,8,AD,8,7A,B3,20,
CC,C3,8A,B9,3E,6F,AD,C6,4B,DD,77,0,DD,23
,1B,2E,2
170 DATA 3E,4,26,B3,CD,53,BB,D0,FD,7E,4,
B7,28,5A,69,1,0,7F,0,0,0,FD,4E,0,FD,46,1
,DD,21,0,0,DD,9,4D,3E,1,2E,2,26,B3,CD,53
,BB,D0,3E,7F,BD,28,3,32,D4,BB,2E,2,3E,8,
26,B3,CD,53,BB,D0,FD,5E,2,FD,56,3,69,1,5
,0,FD,9,4D,7B,B2,26,C4,2E,1,3E,4,C2,B6,B
A,11,8A
180 DATA B9,ED,53,D4,BA,11,B9,BA,D5,ED,5
B,F7,BB,C3,C8,B9,3E,6,0,0,18,B6,3E,D,CD,
C4,B9,3E,10,CD,C4,B9,D0,3E,DB,BC,CB,15,2
6,B3,D2,51,BB,C9,CD,E5,B9,21,0,80,6,FF,C
5,1E,0,4B,16,FF,6,F5,ED,78,E6,80,A9,28,5
1,1C,79,2F,E6,80,4F,15,C2,75,BB,73,23,C1
,10,E2,21
190 DATA 0,0,11,32,80,6,32,C5,1A,6,0,4F,
9,13,C1,10,F6,E5,21,0,0,11,CD,80,6,32,C5
,1A,6,0,4F,9,13,C1,10,F6,C1,7C,FE,0,20,1
3,A7,ED,42,1,32,0,A7,ED,42,D8,9,1,CD,FF,
A7,ED,42,D0,3C,32,D4,BB,C9,0
200 DATA 0,C3,84,BB,0,1E,2A,28,22,0
210 DATA F3,21,0,40,11,0,B9,1,0,3,ED,B0,
DD,21,D9,BB,11,83,0,CD,E5,B9,21,24,A0,3E
,C3,32,21,BC,22,22,BC,C3,3,BC,F3,3A,0,A1
,B7,20,3,32,F1,1A,3A,1,A1,B7,20,5,3E,C9,
32,D5,1A,3A,2,A1,B7,20,9,32,CE,2,32,CF,2
,32,D0,2,FF,C3,0,2
```

ENDURO RACER

Amstrad

```
10 REM +-------------------------------
-+
20 REM + Cargador ENDURO RACER by A.C.I.
 +
30 REM +-------------------------------
-+
40 REM
50 FOR i=&100 TO &129:READ a$:POKE i,VAL
("&"+a$):NEXT
60 MODE 1:INPUT "Tiempo infinito (S/N) :
 ",a$:IF UPPER$(a$)="N" THEN RUN"
70 MEMORY &2000:LOAD""
80 POKE &A000,PEEK(&BC0E):POKE &A001,PEE
K(&BC0F):POKE &A002,PEEK(&BC10):POKE &BC
0E,&C3:POKE &BC0F,0:POKE &BC10,&1:CALL &
4005
90 DATA E1,E5,6F,7C,FE,AC,7D,C2,0,A0,3A,
0,A0,32,E,BC,2A,1,A0,22,F,BC,3E,C3,32,EF
,AC,21,24,1,22,F0,AC,C3,E,BC,3E,B7,32,5C
,65,C9
```

```
------------------------------
Poke ENDURO RACER by A.C.I.
------------------------------
Tiempo : POKE &655C,&B7
------------------------------
```

Suscríbete ahora a

MICRO Manía
Sólo para adictos

y recibirás
como regalo
estos magníficos

RADIO-CASCOS AM-FM

Aprovecha las VENTAJAS de la tarjeta de crédito

Un **número** más de regalo en tu suscripción y la posibilidad de realizar el pago atrasado



Envíanos hoy mismo el cupón que figura en la solapa de la última página.

También puedes suscribirte por teléfono (91) 734 65 00